

FEDA SECRET FILE

WITH

STORY



FEDA

の世界

DISINFORMATION

と

FEDA

フェーダ攻略

スーパーファミコン版フェーダ公式ムック



定価980円●発売中

©YANOMAN/MAX ENTERTAINMENT

ロードス島戦記「復活」

PCエンジン対応「ロードス島戦記」廉価版CDロム付き



定価2980円●発売中

©角川書店

WORLD OF FEDA

SECRET FILE WITH CD-STORY

KADOKAWA-MOOK SUPER FAMICOM FEDA

DISINFORMA. OF FEDA

FEDA THE EMBLEM

RUSIA FRAMMORE / HIROMI TSURU
LUKE HERKMEYER / YUSAKU YARA

THE SKY HAVE NO DREAM

DORA STYSEL / YUKO MITA
TUGA BREASTLATE / MIKAPU MIDORIKAWA

カドカワムック
パーファミコン版「FEDA」シークレットファイ
withストーリーCD
FEDAの世界
DISINFORMATION OF FEDA

FEDA CD-STORY
「敵方、夢果てる場所」

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO
STEREO
MADE IN JAPAN



KCB-0003
KAWA SHOTEN

THE FIELD, BEYOND

ELIN MACDONALD / DAISUKE GOHRI
BRIAN STEWART / NORITOSHI HAYASHI

OF JUSTICE

GOBAT ANALYSIS / BANJO GINGA



空の彼方、夢果てる場所



FEDA

SECRET FILE
WITH STORY-CD
DISIMFORMATION
OF FEDA

CONTENTS

STORY	4
STORY-CD CHARACTERS INSTRUCTION	10
INSIDER FILE	17
FEDA SECRET FILE	18
STORY-CD INTRODUCTION	26
GAME STAFF INTERVIEW	29
ORIGINAL COMIC	31
Y.TAMAKI LONG INTERVIEW	38
SCORE -MUSIC WORLD OF FEDA-	41
PRESENT CORNER	46
CREATE FILE	49
GRAPHIC IMAGE	50
BATTLE ANIMATION	52
GAME EVENT	54
MAP DESIGN	58
PRODUCTION NOTES	60
STORY-CD ORIGINAL LABEL	63



ミルドラス＝ガルズ戦記

——大地を震撼させた史上最大の大戦——



ミレニアム=ナイトメア戦役 一千年戦争勃発する

前980年、反教会派の教皇暗殺（暗黒の安息日）によって火蓋を切った種族間戦争は、元老府ヒューマン系国家対議会、王族亜人類系国家の図式を形成した。やがて100年ほどが経ち、全土に戦火が及ぶ頃、その図式は激しく形を変えてイデオロギーを越えた憎しみと欲望のぶつかりあいになっていた。近代文化への発展を模索していた人々はその才能を、真実を追求していた修験者達はその能力を、己の道を磨いた騎士達はその気高い精神を戦争へ振り向けていった。

前650年頃、旧王族と亜人類国家が連合軍を宣言—ペルトンの誓い—、ヒューマン勢力は旧教会派と元老派の歩み寄りを画策し同盟軍を形成、教皇の復権と侵攻の重要さを喧伝し始めた。これにより、膠着状態に入っていた戦局は再び活発化し、全土の各都市は再びガレキの山を築いていくことになる。しかし、有資産階級の資金面のバックアップと反射投影技術の革新による新戦略兵器—レーザーカノン—を擁する同盟軍が徐々に戦線を押し上げて行った。西部地方に中心地を持つ連合国は次々に降伏をはじめ、同盟軍は全土の7割近くを勢力圏に治めようとしていた。連合国も歴史の片隅に追いやられた魔道士を徴用、魔道士のみの遊撃隊を数百部隊投入するが、対感念波コマンドの育成に成功。戦局は十数年間わずかに動いたのみであった。

終焉の四賢者!? の発動 最終兵器が火を吹くとき

前450年前後、歴史の記録はしばらくの間曖昧になっている。前人口の約20%を失う大きな戦火が上がったからである。連合軍の一部の急進グループが「終焉の四賢者」と呼ばれる、最終兵器を使用したとされているが、真実は記録には記されていない。賢者の降臨を目撃した者は当然一人も残らなかったからである。後世の画家や考古学者はあらゆる想像を展開してそれを記録にとどめようとした。ヒューマンの中心地メッカは壊滅、同盟軍は総崩れとなった。戦局は一変して連合軍優勢に傾き始めた。しかし、どちらの勢力も民意の支持を得ることはできず、勢力分布と最終兵器によって失った大地が変化しただけで、依然戦乱は続いていた。

前350年、同盟軍の中の小国にグルナレイムなる種族だけの勢力がいつのまにか表舞台に台頭してきた。それがいつだったのか？ いつから彼らがいたのか？ そんなことを考える暇もなく、経済力を背景に次々と勢力を拡大していた。同盟側の中でも大きな存在となるのは、さほど時間を費やさなかった。

前117年、ドラゴニュート系の大国7州とグルナレイムの間に密約が締結され、バルフォモーリア共和国が建国された。その規模はじつに小国の乱立だった時代に幕を降ろす大きさであった。





コバルト・アクセレイセスによる 比類なき鉄血民主政策、種族



終戦宣言

バルフォモーリア帝国全土統一

バルフォモーリア共和国の終戦を強く意識したアクションとプロパガンダは戦争に疲れていた民衆の支持をカリスマ的に集めた。共和国の傘下に入る国は、連合側はもちろん同盟側からも次々と増えた。とはいえ、バルフォモーリアが運用したマシン兵団の存在は大きく、半ば強制的に傘下を広げていったのは事実だ。

バルフォモーリアを旗頭とした連合軍は一気に攻勢をかけ、ヒューマン勢力を駆逐する。戦争責任の元凶として……、同盟軍を反乱軍と呼び、正義が自軍にあることを全土にしらしめた。そして、バルフォモーリア帝国と改称したこの一大勢力が、終戦を宣言する。小さな戦火はまだあちらこちらに残っていたが、帝国による無差別攻撃指令によってほぼ戦乱は鎮圧された。

スクーデリア大陸

第43区総督コバルト・アクセレイセス

帝国は第6代総帥シエナ・ブラフォードは、新創世紀の大号令を発すると共に、全土を13州の独立自治州と49の統治区の設定をした。統治区―事実上の植民地の中に、スクーデリア大陸があった。

元老院付き戦後処理17人委員会の議長コバルトは、その能力の高さ故に辺境の暗黒大陸と呼ばれるスクーデリア総督に左遷された。しかし、この43統治区は帝国の種族階級制の支配への実験台として選ばれていた。そして、新じき希望であるはずの新創世紀元年を迎えた。

コバルトは着任早々に、スクーデリアに富国強兵政策の御旗を上げると共に、治安出動を3月の間に25回もさせている。治安執行一大戦直後の市民達の安全確保の名目で行われた旧同盟派敗残ゲリラの掃討は、先住種族への血の粛正であった。民衆達は恐怖におびえた。

アルカディア解放運動

元、元老院筆頭議長アンデラは帝国の標榜する共和制に疑念を抱いていた。確かに、市民階級は亜人類層の主だった種族にしかなく、戦争責任を追求された同盟派のヒューマンやアルシディア等は下賤の民として扱われ、準市民の使役とされ、そして、貴族階級はグルナレイム、ドラゴニユートが大半を占める。形通りの代議会など飾りでしかなかったのである。スクーデリアはそのような種族によるヒエラルキーを強硬にあてはめたヒナ型であった。市民以下は戦争終結の恩恵に授かるなどという考えられなかった。

市民以下の種族が人口の大半を占めるスクーデリアにおいて、帝国の弾圧に対して立ち上がったのがアンデラ・バルザークであった。彼は、戦前よりアルカディア解放運動を推進し、民衆の多くにその思想は受け入れられたのだが、帝国擁するバルフォモーリア軍の物量の前には沈黙を余儀なくされ、資産家達は総督府により市民の階級というアメをしゃぶらされてしまう。このため解放運動と解放軍はスクーデリアの北部で停滞していた。

新創世紀3年、バド村叛逆事件

帝国軍において、前大戦に功績を上げた兵士は階級が特進する。ブライアン・ステルバートはヒューマンでありながらエリート部隊と目される治安執行部隊の小隊を率い、準市民の資格を得ている。彼ブライアンは、大戦末期の反乱軍（旧同盟軍の残党）大掃討作戦オペレーション・ジェノサイド（血の九週間）において重要拠点ファウストの破壊作戦を成功させている。しかし、この作戦での生還者はブライアンひとり、口の悪い兵士連中の中では「ファウストの亡霊」と呼ぶ者もいた。

スクーデリアに派遣されていたブライアンは連日の血の粛正に疑問を通り越し、怒りを感じていた。これが俺達が信じ、希望に燃えかち取った共和制の世の中のか……そして、ついにバド村叛逆事件が起きてしまう。治安執行中に上官を斬りつけ重傷を負わせてしまうのである。エリート部隊内でのそれも、ヒューマンが起こしたこの不幸事は、スクーデリア駐留軍でも波紋を呼び、大げさな軍事法廷が開かれ、このヒューマンの士官は判断ミスと処理され、極刑が言い渡された……



民主解放運動と アルカディア解放軍



奇襲のいいところを知っているか？



BRIAN STELLBART

PROFILE

属性 ニュートラル

●NORMAL



Sword Impulse

★ソードインパルス

射撃と剣技を駆使する。射撃、威力等は個人の技量によって大きく変化する。



●ARMER

BRIAN STELLBART CREATE FILE



NORMAL BRIAN

②の初稿段階のブライアンは、さわやか過ぎるという理由で変更することになり、決定稿のカタチへと変化を遂げるようになった。装備品等にも多少の変更が成されている。



ARMER BRIAN

1の初稿の髪型が、決定稿と比較すると多少変化している。また、決定稿のイラストは、ほとんど公表されなかった貴重なモノであると言える。



STORY - CD SIDE



Yoshitaka TAMAKI

ブライアンは長いモノにはまかれるようなヒーローじゃなくて、ボク自身がこんな風になれたらいいなあっていう理想的なキャラクターです。どこが野暮ったいって言うか、下世話な生活臭みたいな感じを出したかったですね。そこが描くのに苦労したところもあるんですが、二枚目過ぎてキレイ過ぎると別の次元に行っちゃいますからね。



NOBUTOSHI HAYASHI

(F-mography)
機甲警察メタルジャック (神崎ケン)
蒼き伝説シュート (何徳コ)

PLAYER

我々の進路を妨げる者はない
倒すのみだ！
俺達はそうして生き延びて
きたんだからな

元バルフォモリア帝国軍第
108陸軍一ハウンド大隊一第42
治安執行部隊一第3班小隊長。
千年戦争の頃より、アイン率い

るゴールドリッジ隊は、74.4%を占めている。STORY-CDの中
という帝国屈指の作戦執行率を以て、そのことを暗示させるシー
ンが描かれている。
奇襲攻撃において、その才に

AIN MACDOUGAL

アイン マクドガル

PROFILE	
種族	ウルフリング
兵種	ソードファイター
属性	ニュートラル

STORY-CDSIDE



●DAISUKE GOHRI
【Filmography】
機動警察パトレイバー
（山崎ひろみ）
キン肉マン（ロビンマスク）

PLAYER

Voice **Yoshitaka TAMAKI**

アインは生き方が二枚目で、友達にこんなヤツがいたら……というような憧れのキャラクターなんです。マイク・ハマー的って言うんです。それに、いちばん思い入れのあるキャラでもありますね。また、リチャードもそうですけど、動物的な口の部分は描くに気を使いましたね。

Hougetuzan Skill

★峰月斬

上段から振り下ろしと同時に返しで跳ね上げる剣技「桜牙」に、さらに一撃必殺の「柳舞」を加えた剣技。「柳舞」は切るまでに隙が生じるが「桜牙」のモーションを入れることで、その欠点を克服した。



ルーシア、
戦争を
この手で終わらせたいんだ



帝国軍特別追撃部隊隊長。ブライアン
の幼なじみで共に千年戦争を戦い抜いた親友。「オペレーション
グーシェンサイド」において瀕死の重傷を追ったが、ラセツ卿に救

TUSK BREASTPLATE

タスク プレストレート

PROFILE

種族 ヒューマン

兵種 ソードファイター

われ、彼のハウント師団の一員と
なる。

STORY-CDでは、ブライアンと
ルーシアとの故郷レクサルでの
ひとときを垣間みることができる。

Voice

Yashitaka TAMAKI

デザインする上での基本ライ
ンは主人公という感じで仕上げ

た。その上、武器や衣装に
もこだわって描きこんでい
る。その結果、非常にリアルな
印象を残したキャラクターなんです。
その中でも、特に印象的なのが
ラセツ卿の影響を受けているんですね。

STORY-CDSIDE

●HIKARU
MIDORIKAWA



PLAYER

Spiral Edge

★スパイラルエッジ

ラセツ卿より伝授された忍術。分身により相手の死角に飛び、交差するよ
うに攻撃を繰り返す。その中でも、最も威力が高いのが「スパイラルエッジ」だ。手
が合ったという。



STORY-CD
CHARACTERS
INSTRUCTION

どうする小隊長、泥の河を渡ってあの村らしき所まで行ってみるかい？
アタイは遠慮しときたいけどね

元バルフォモーリア帝国軍第108陸軍一ハウンド大隊一第42治安執行部隊一第3班伍長。
アイン軍曹直属の部下。奇襲任

務を得意とし、狙撃業務の要。進行率の高さを物語るシーンが率に帝国軍において屈指の技を持っているが、それと同時に敵しさと優しさを兼ね備えた者を残す。

STORY-CDでは、狙撃業務の要の性格をのぞかせている。

DORA SISTEEL

ドーラ システィール

PROFILE

種族 フォックスリング

兵種 アーチャー

属性 ニュートラル

Voice

Yoshitaka
TAMAKI

ドーラは物語の中の理想の女性像のひとつです。ボクの場合、戦う女性が少女であったりカワイイっていうのはダメなんです。そのへんをドーラというファイターに表現したつもりです。

描くに当たっては、カッコ良く、研ぎ澄まされた感じを出すのに苦労しましたね。

STORY-CD SIDE



●YUKO MITA

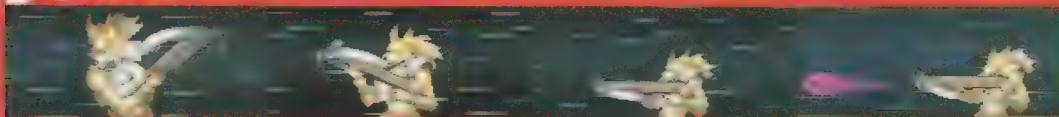
【Filmography】

ドラゴンクエスト（デイジー）
うる星やつら（弁天）

PLAYER

Bring Bind
★ブリンドバインド Skill

矢尻に塗った即効性の毒により、相手を一定時間麻痺させる効果を持つ。効果の持続時間を犠牲に命中率を引き上げた。作戦内容によっては最も有効な弓技と言える。また、射程も通常より長い。

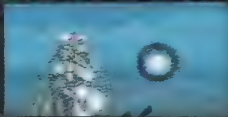


flare

LEVEL 4

frost

LEVEL 4



Four Element Magic

★四大元素魔法

airbolt

LEVEL 4

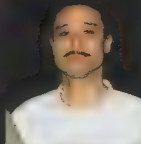
gata

LEVEL 4



STORY-CD SIDE

●BANJYOU GINGA



PLAYER

殺戮.....

それは時として“正義”という

言葉ではありませんゆゑ

周囲の者は噂するが、終焉のとき、
まつわる逸話を追ったコバルトは
であった
計り知れない、異次元四大元素

COBALT AXLAYSUS

コハルト アクセレイセス

PROFILE

種族 **グルナレーム**

兵種 ウィザード



Yoshitaka TAMAKI



LUKE HEGKMEIER

総督府のあるルクソドルを警護する近衛師団団長。ロイスの美父であり、下層種族でありながら四提督の一人でもある。人望は四提督の中でも最も高く、その地位は揺るぎない。剣技においては帝国一と噂される。

PROFILE

種族 ヒューマン

兵種 ソードマン

STORY-CD SIDE



●YUSAKU YARA

【Filmography】

ちびまるこちゃん (お父さん)
スナッチャー (ギリアレ)
キテレツ大百科 (ババ・キテレツ)

PLAYER



ルークという人は、ブライアンと同じ立場にいる人。生まれてくる時代が違ったならば、ブライアンになり得た人なんです。武人としての誇りを強く持っていて、誰からも尊敬される扱いを受けています。

描くにあたっては、厚み感を出すのに苦労しましたね。

LUSIA FRANMORE

ルーシア フランモア

ブライアンやタスクと同じ本土レクサル出身、この地で出征した二人の帰還を心待ちにしている女性。タスクの婚約者でもある。物腰の柔らかさと戦乱を嫌う純女性的な性格であるが、その反面に戦時下でもくじけない芯の強さを表に出せる気丈なタイプ。

STORY-CDでは二人を見守るお姉さん的な振る舞い、時代への苦悩、そして明るく出征を見送る中に見せる寂しさが印象的。

STORY-CD SIDE



●HIROMI TSURU

【Filmography】

ドラゴンボールZ (ブルマ)
みゆき (鹿島みゆき)

PLAYER

Voice

Yohitaka TAMAKI

ルーシアはドーラと対局をなすもうひとつの女性像です。相手、この場合はタスクのことを全て解っているけど待っているという悲しい女性なんです。



INSIDER FILE

●ルクソドール革命アナライシスレポート

CHAPTER・1

第3 遊撃部隊侵攻と解放軍の反撃

新創世紀5年第四月、スクーデリア大陸においてアルカディア勢力が奇跡的な勝利を収めた最大の要因は、第3 遊撃部隊の勇躍があったことであろう……

ACT 1 遊撃部隊構想とその創設

新創世紀2年、アルカディア解放陣営にとって、バルフォモーリア帝国軍スクーデリア駐留軍の軍力はあまりにも強大であった。

図A●新創世紀3年



当時解放軍の活動は戦局と呼ぶレベルにまで発展しておらず、革命どころか軍



ブライアン
ステルバート



アイン
マクドガル

としての機能維持が能力の限界であったと言える。その惨憺たる状況を打開すべく、千年戦争で反乱軍の軍神と呼ばれたコウメイを総参謀に起用した。すぐさま彼は、解放軍の組織の整備と装備増強を提唱した「コウメイ・ノート」を軍司令部に上申した。この文書の骨子は次の5項目に大別される。

- 1：資金調達、有資産階級の取り込み
- 2：民兵の補充、練度の向上、軍階級の明確
- 3：資源確保と技術開発
- 4：アンデラ・バルザークの復権
- 5：遊撃部隊の創設

なお遊撃部隊は、それまでの野戦兵ゲリラ戦とは異なり、エキスパートで組織される事を旨としている。



コウメイ

ACT 2 ジャッカロオペレーション

A-①総参謀にも関わらず、現場第一主義であったコウメイが自らの足で遊撃部隊に足る人材として発掘したのが、帝国軍の脱走兵2名が引き連れた集団で、これがコウメイ自らの懐刀として有名を馳せた第3 遊撃部隊である。それまで暫定的に組織されていた第1、2部隊とは明らかに異なり、編成、所属、任務がかなりフレキシブルに考えられた。

A-②ブライアン・ステルバートを隊長とした第3 遊撃部隊に、特命コマンドが下る。アンデラ・バルザーク救出作戦「ジャッカロ・オペレーション」である。この作戦の成否は、今後の解放軍ひいては革命運動の命運を握っ

ていた（詳細は24p）。厳しい条件下の中で超エキスパートの彼らに白羽の矢が立ったのは自明の事だろう。とはいえ、難攻不落と目されたギルモア要塞に正面攻撃をかけ、作戦開始後12日間で上陸、アンデラ救出を小隊規模で成功させてしまったのは驚異である。その上、作戦展開前の移動で、中央部のスクルド砂漠での戦線攪乱をも成功させ、バルフォモーリア軍のバート師団の戦線を後退させ、わずかに民衆の失地を回復させた事も付記しておかねばならない。



アンデラ・バルザーク

A C T 3 ベールクラード奪取—

B—①新創世紀4年第六月、第3遊撃部隊はスクーデリア法王の神殿を包囲していた北ブロック統治師団の2個旅団を撃破、法王との会見に成功。

B—②同第九月西南部中心地のベールクラード奪取作戦の先鋒として市街地戦を展開、市庁舎宮殿の占拠を敢行。ベールクラード市はアルカディア評議会への加盟を宣言する。

A C T 4 ロアリングシンバ計画

吠える獅子と命名されたこの作戦は、革命政府樹立を目指すア評議会陣営にとって最大の反抗作戦となった。解放軍正規軍、同盟軍、レジスタンス組織が同時多発的に帝国軍拠点、帝国軍令下都市に対し、攻撃を開始した。第3遊撃部隊も海上から（B—③）この作戦に参加。ラセツ提督の暗殺を遂行している。ちなみにこの作戦で部隊規模ではなく、軍隊規模の作戦に初めて出撃した事になる。

A C T 5 終戦とレジスタンス—

新創世紀5年第一月、ア評議会は、コバルト勢力容認という形でスクーデリアでの自治権を獲得し、終戦宣言。しかし、第3遊撃部隊はアンデラの隠密の信任と、旧スクーデリア大公エドベルの助力により解放軍より軍籍を抹消、単独でコバルト打倒に向かう（C—①）未だ解放されていない南部の24の都市において、レジスタンス組織と共に破壊工作を行い、帝国軍の残存兵追討を繰り返した。（図C矢印参照）

図D ●新創世紀5年初頭～



図B ●新創世紀4年



図C ●南部地方とレジスタンス活動

A C T 6 ルクソドール陥落—

D—①同第三月、同盟レジスタンス独立遊撃部隊（旧解放軍第3遊撃部隊）は、ドラゴス市制圧作戦に参加。カーゴドラゴンよりの空挺奇襲でドラゴス要塞攻略の先鋒をはたす。

D—②同四月、グランニコバルトゲートを突破、旧ルクソドール特別区に侵攻する。旧解放軍（アルカディア軍）も事態の收拾へとようやく重い腰を上げ、ルクソドール包囲に着手する。しかし、不可侵条約を破棄するにはいならず、ルクソドール市内へは、レジスタンスが暴動の名の下に攻撃を開始。特別区において遊撃部隊はバルテュークス提督、ヘックマイヤー提督の部隊を撃破し、コバルト大聖堂においてコバルト・アクセレイセスを爆死させる。市内の帝国兵は全て投降、レジスタンスによりルクソドールは制圧された。

FEDASECRET FILE

ルクソドール革命アナライシスレポート

CHAPTER2

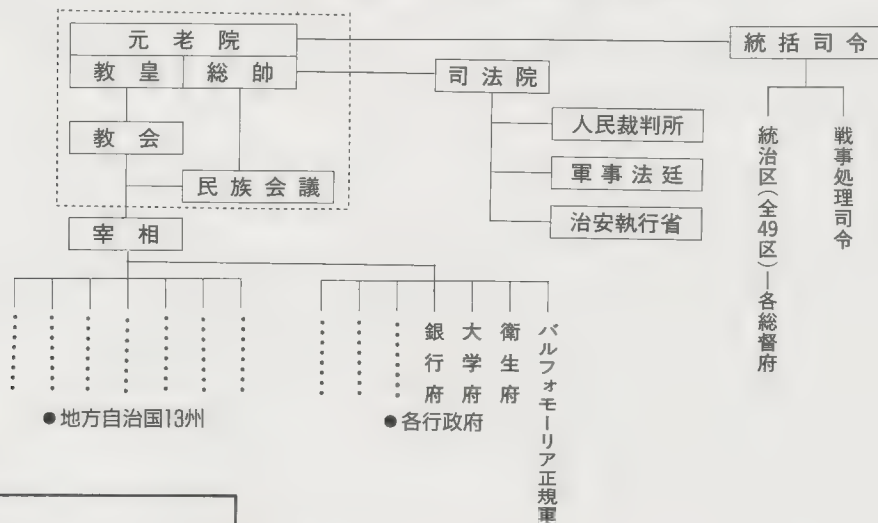
バルフォモーリア帝国

強力や軍勢力と終わる事がないと思われた戦争を終結させたカリスマ性を背景にミルドラス＝ガルズを平定したバルフォモーリア。その帝国が何故、スクーデリアでの治世に失敗したのか、その原因一端でもある帝国の軍組織に迫った。

I バルフォモーリア共和国

前120年頃、ミレニウムナイトメア戦役(千年戦争)末期戦局のカギを掌握していたグルナレウム族とドラゴニユート族の27の小国が統合をはたし、バルフォモーリア共和国を建

国した。後に帝国を宣言するまでの数十年間、戦争終結のための様々な政策、理想を掲げ、全土統一にむけ、戦争で疲弊した民意(特に有資産層)の支持を集めていった。



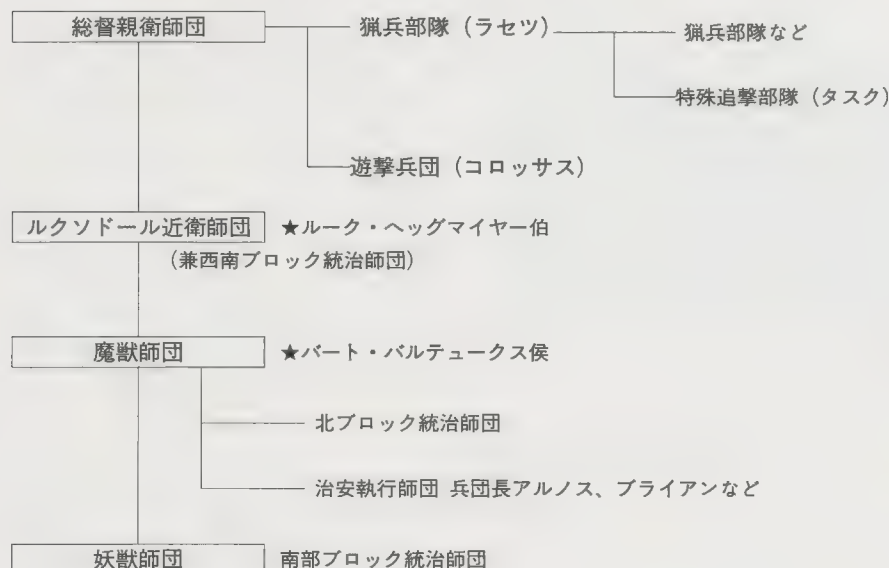
II 第43統治区(スクーデリア)

49の統治区内の内、40番台は実験統治区と呼ばれる。43区スクーデリアでは帝国の支配と治安維持のヒナ型としてのポジションが与えられた。その中枢として機能するのが総督府、コバルト・アクセイセス総督である。スクーデリアは5つのブロックに分けられ、軍の統制下、提督の統治下におかれた(左図)。シビリアンコントロールの見地から考えると、文官であるコバルト総督が軍を把握している建て前こそあれど、実際各地の統制には軍の介入が必務であり、そこには力での統治以外が入り込む余地がなかったのは、事実である。アルカディア解放運動など、無数の反抗地下組織が存在していた事を考えれば当然のことであり、その意味でこの地は大戦の焼け杭がいぶっていたのである。だからこそ種族弾圧のヒナ型とされたのではあるが……

Ⅲ スクーデリアのバルフォモーリア軍

スクーデリアでの軍関係の組織は以下の図の通りである。各提督とも自らが持ち込んだ師団を担当統治ブロックに配備させ、都市・鉱山・領地等の重要拠点を接収している。各師団ともその特異性は持つが、陸、空のユニットの様々な兵種を配置している。

前述の通り、ここでは各ブロック統治軍の統帥＝各ブロックの長（提督）の図式があるが、とりわけ異色であるのは司法官も兼任しているパート・バルテュクスが存在である



う。彼は、組織上はNo.2の身分ではあったが、司法院から派遣されている、いわば元老院の息のかかった者であり、軍事統治の最終的な切り札とも言える治安執行部隊はある意味では、コバルトの意思とは離れたところにある。元老院が各統治区においた足枷であった。総督親衛師団、戦略兵器、コロッサス遊撃兵団の配備は、コバルトが元老院の足枷に対抗策として講じた。(23P参照) 提督同志の軌跡はこのコバルトの戦略にも起因した。

TECHNICAL

TERMS

I
オモット・アクセレイセス
スクーデリア法王オモットとして知られるが、実はコバルトの叔父。コバルト以上の法力を持つと言われるが、キュール神殿に蟄居させられている。

マゼンタ＝ライン
ルクソドール特別区周囲を囲む防御要塞。帝国が7年の歳月を投じて設置した。朱色に染められている事からこの名がついた。

新創世紀 (NB)
別名、バルフォモーリア暦。戦乱を収束させたことを機に年号法によって制定。

フィニッシュブロー
兵士は自らの特徴を活かした必殺技を持つことが多い。戦士系のそれは剣の技を高めるうちの過程に技を完成させるが、魔道士系のそれは、厳しい精神修養の結果であることが多い。感念波など、精神集中が必要な術は戦闘の際には不適と思われるが、後方からの支援や戦士系の兵士の護衛を持ってその術を放出する。いかに短時間で術を決めるかは、結局素質の問題と考えられるのだが……

グルナレイム
→22P

マシンヘッド
コバルト・アクセレイセスが戦闘に持ち込んだことで広く知られるようになった。大戦中も局地戦でしばしば姿はみられたが、命のない機人に戦闘をさせることが忌避されてきた。コバルトは、その高い技術力を背景にスクーデリア南西部ベールクラードで次々とマシン兵器を開発し、帝国を駆逐した跡のその兵器庫からは未確認のマシンヘッドが多数発見されたが、アルカディア軍に運用するノウハウがなかった。

アルカディア解放運動
アンデラ・バルザークによる民族解放思想の抗議運動。千年戦争末期の反乱軍もこの一派。

東方の國
スクーデリアの遙か東にある本土にあるらしい国。特異な民族、習慣、思想を持ちその文化にかぶれる者も多いという。

Ⅳ ルクソドール革命終了時

NB 4 年末にコバルトは、本国の承認なしにスクーデリア皇帝を名乗るが、翌第一月のルクソドール革命（コバルト戦役）終戦協定が締結され、元老院はスクーデリアの統治権を放棄した。これによりコバルトは本国に捨てられ、スクーデリアの帝国軍は名目上存在しないことになる。事実、兵力の80%は武装解除し、アルカディア側に投降している。従って、遊撃部隊のルクソドール侵攻時に戦闘したのは、実質上はコバルトの私兵であった。そのコバルトは同年第四月に爆死、パート提督は本国へ帰還、その他の提督は戦死したと伝えられている。革命の終了により、帝国軍はスクーデリアから完全に消滅したが、旧帝国軍兵士にはこの地の出身者も多く、兵力の半数近くがアルカディア軍に編入されたと思われる。なお、ルクソドール及びドラゴス周辺のグルナレイム、ドラゴニュート族の民間人には資産没収の上、追放処分となっている。



FEDA SECRET FILE

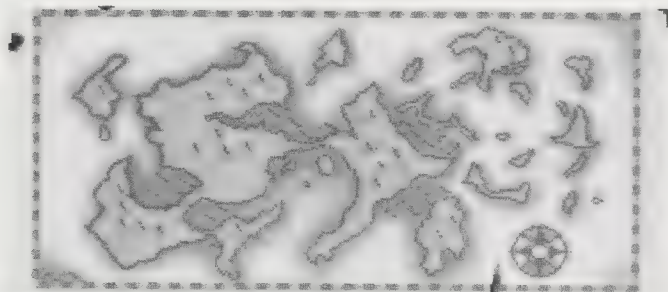
●ルクソドール革命アナライシスレポート

CHAPTER 3

コバルト・アクセレイセスの功罪

スクーデリア大陸を殺戮と恐怖のどん底に変えた総督コバルト。彼の達成半ばの謀略は、この地に何をみつけ、何を創ろうとしていたのか？ 狂気の男の仮面に隠された真実は善だったのか悪だったのか。

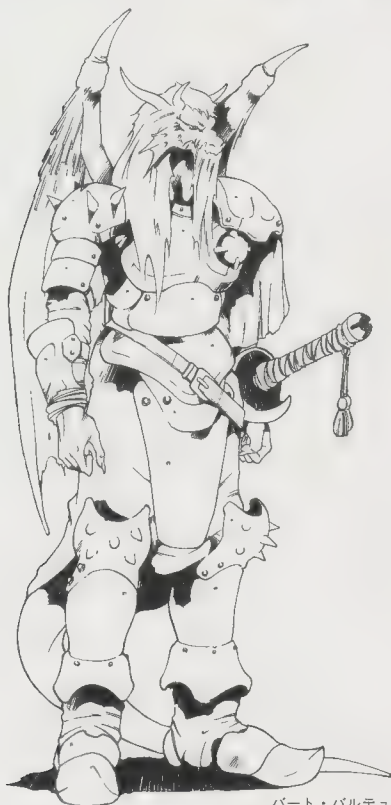
I グルナレイムの起源



ミルドラス＝ガルズ全図

歴史の表舞台に突如現れたグルナレイム族の起源はあまり知られていない。終焉の四賢者が発動した爆心地の辺り（ファントムゾーン）が生活圏だったらしい事と、伝承以外は何も記録が現存していないためだ。一部にはファントムゾーンで被爆した種族の突然変異体ではないかという説もある。この人々は頭と顔を覆ったマスクを取る事はなく、その中身についても隻眼である事しか解らない。この謎の種族の起源について執拗な執心をしたのは、誰だろうコバルト、その人であった。

II スクーデリア総督の資質



パート・バルテュクス

コバルトは野心家である前に、学者肌であった。人跡未踏のファントムゾーンの調査にこだわり続けたのは、大戦中の元老院の議事録に記載されているし、事実ルクソドール革命中に使用した「終焉の四賢者」の一部であるエグゼキューターの力の解放にも成功している。この最終兵器の秘密を、ある程度解きあかしたことでファントムゾーンとグルナレイムについて何がしかの結論を導き出してははずと推定できる。

スクーデリアの為政者としてのコバルトは、どうであったか？ 彼が、まず着手したのは言語と貨幣の統一であった。軍備の整備よりも先じてこれらの懸案にかかったのはコバルトの手腕の非凡さを窺わせるところでもあろう。その他、特別区の制定、鉱山の確保、上下水道の整備の推進、文化活動の促進など戦後からの復興を急ピッチで進める事を政策の重要課題としている。もっとも、階級制度の中で市民達が優先的にその恩恵を授かっていたのは言うまでもない。むしろ軍備—治安維持を強く推し進めんとしたのは、パート・バルテュクスであった。元老を後ろ楯にコバルトに種族弾圧を主張していたパートを流々容認していたというコバルト擁護の噂もあったが、それはさすがに事実誤認であろう。

III 謀略

総督コバルトの危険性は最終兵器の一つ「エグゼキューター」の解封ばかりがクローズアップされるが、元老院にとっては、スクーデリアの富国強兵政策が一番の脅威であったに違いない。長距離レーザーカノンの開発や機人兵団の配備、カーゴドラゴンの民間への転用など、戦後処理に四苦八苦していた本国を後目に、自ら陣頭に立っての兵器開発や殖産産業の高次元展開が突出している。その手際の良さは当初からスクーデリアの独立をもくろんでいた節が見える。それらの土台には、辺境と言われたこの大陸の鉱物資源の豊富さやこの地方特有の民族の手先の器用さがあり、コバルトの事前調査は戦時中からかなり行き届いていたようだ。

しかし、ここまでの表面上の政策は、あくまでもコバルトの謀略のための下敷きでしかなかった。彼はこの地にグルナレイム族のための理想郷を建設することを目論んでいた気配があった。それは、この男がファントムゾーンの調査によって帰結させた結論から端を発している。これが、コバルトが主張する「終末進化説」だ。

グルナレイムこそが新たな時代に適応し

ていく適性と資格を持つ……と、新たな時代とは、終焉の四賢者の発動以降の洗浄された地上の事であり、その洗礼に耐えて生きながらえるのは、グルナレイムであると主張しているのである。ファントムゾーンに種の起源を持つのは、その根拠である……と訴えている。だからこそ、この優れた血であるグルナレイムのみの社会を創るべきと考えていたようである。さすがに総帥シエナ＝ブラフォードと元老院の首脳は、このコバルトの暴論に耳を貸そうとはしなかった。そうして終末進化説は闇に葬られた。優秀な血族のみを残す……、この選民主義的な結論はいつの時代でも独裁者の主張する「それ」である。

スクーデリアでのデミヒューマン実験（他種族のグルナレイム化）もその暴論から出発したコバルトの試みである。他種族との繁殖が不可能なグルナレイムにとって血の保存は切実かつ、種の生き残りをかけた命題である。その複雑怪奇な遺伝子構造は、繁殖能力には長けていなかったようだ。故に他種族への遺伝子操作やグルナレイムの血液投入は、学術的には重要な事ではあったが、あまりにも醜い結末（デミヒューマンの誕生）であった。

IV 影の男と結末

コバルト・アクセレイセスの所業には罪はあっても功はない。少なくともスクーデリアの民衆がそれを許さなかったのは紛れもない事実である。NB 5 年、ルクソドール革命完成でコバルトの「悪」の野望は潰えた。その野望を後押しした男がいたという。大聖堂でしばしば姿を見せたこの謎の男の身分は側近にも知らされていない。ただ、総督府の首脳や提督達との会合の前後に、衛兵が姿を何度か目撃したとの証言がある。そして、ひとつの旧帝国軍近衛師団の士官の報告がある。「私が見たその男は長身で髪が長く、常に嫌みの入った白笑いを浮かべていた。側近や侍女にさえ心をお開きにならない総督が、その男とは親しげに話をしておられた。その際に『エグゼ〜』とか『力の解放が』、『地上のリセット』というような常軌を逸脱した理解不能な会話が成されていた。相手の男の顔を私は知っている……、解放軍の諜報将校トールマンだ」この話の真偽はさだかでない…

コバルトが描いたグルナレイムの理想郷は瓦解した。千年戦争によって荒廃した大地をグルナレイムとグルナレイム化した民族が新たな国家を建設するという、驕慢と共に…



TECHNICAL TERMS II

治安執行

帝国が治安維持のために行う法的な手段。軍の出動がほとんどで、血の粛正のための方便とも言える。

アルカディア評議会

スクーデリア大陸の民族臨時政府準備委員会の俗称。NB 4 年設立。当初、議長と 135 人の委員で構成された。解放軍の統括もここで成される。初代議長はアンデラ・バルザーク。

アンデラ・バルザーク

ドラゴニュート族。千年戦争末期にバルフォモーリア共和国の元老院メンバーであったが、その後独裁的な統治政策に反対し、下野。アルカディア解放運動に生涯をかける。

解毒ガス

デミヒューマン実験において、第 1 段階のこれらに対し有効なガス。ファントムゾーンの近くで偶然に発見、採取された。

強制収容所

統治区の各地にある政治犯などを収容する場所。厳しい労働が科せられている。

傭兵

千年戦争末期に現れ始めた戦争のプロ。戦争屋、イデオロギーや立場を越えて金のためにのみ戦うのを信条としている。NB 3 年以降キナ臭くなったスクーデリアに多くその姿を見ようようになる。第 3 遊撃部隊に所属していたジェダ・クロウニーの様に顔を隠し、その素性や種族を知られないようにしている者もかなり多くいた。

ファントムゾーン

本土、スクーデリア大陸よりはるか北西に位置する人跡未踏の地。かつて、ヒューマンの中心地メッカがあったと記録にはある。大戦中、資料などが焼失し詳細は何もない。

FEDERAL SECRET FILE

●ルクソドール革命アナライシスレポート

CHAPTER4

アルカディア解放運動

バルフォモーリア共和国建国が欺瞞に満ちあふれ、恐怖の帝国へと変貌する頃、民衆はすでにバルフォモーリアの虜となっていた。民衆達を真に天の下へ解放する……これがアルカディア解放の思想である。

I アンデラ・バルザーク

出生年不明。ドラゴニュート族。前元老院筆頭議長。民衆懐柔決議案の強行採決を行い、元老院構成員を罷免される。スクーデリアの地に渡り、アルカディア解放運動の展開する。BN4年ペールクラードで歴史的な革命宣言

の演説中、帝国軍ラセツ提督自らの「百ヵ日落命の陣」に陥り、病の床に就く。後に絶命するまでの期間、より精力的に民俗解放を病床より叫び続ける。BN5年、没。

II 解放軍総参謀コウメイ

大戦での軍神コウメイの武勇談は数限りなくある。尾ヒレがついて、たったひとりで帝国の2個機動小隊を、半刻で全滅させた……風の逸話が幾つも残っている。それらの話は大げさではあるものの、実際に彼のパートナーであったガスト・ダークノアとコウメイの名はバルフォモーリア正規軍にも広く知れ渡り、前32年のパート・バルテュクス将軍の帝国魔獣大隊との4日間にも及んだ休息なしの戦い（ダレス河の決闘）は、とかく陰惨な話題がつきまとう千年戦

争の中で、武勇を馳せた。そのガストがスクーデリアでの特殊任務に行方不明となり、相棒と片目を失ったコウメイは一線を退き、この地で解放運動に命を捧げる。

彼の遊撃部隊構想の一番の特徴は、広く人材を求めたことにある。ともすれば、敵対している帝国軍よりも民族問題に保守的な解放軍にあって、種族や身分、世襲、性別、兵種にこだわらずに部隊編成をする事は進歩的であった。総参謀でありながら、現場にこだわった男ならではの人事であろう。

アルカディア解放軍を育て鍛え上げたのはまぎれもなく彼であり、勝利はコウメイなしでは考えられなかった。

III アルカディア評議会

スクーデリアでのアルカディア解放運動を民間レベル、地下組織から公的な組織つまり政治的活動を目指して出発している。アルカディア運動の創始者アンデラの思想を継承している。その主だった柱は、

- 千年戦争での故郷を終われた難民の救済
 - 各民族、種族の自決権の獲得
 - 各統治区からの民族会議への代議員の派遣
 - 元老院制の撤廃
 - バルフォモーリア憲章の改正
- などになっている。

スクーデリアで解放運動が熱を帯び、評議会の設立、果ては革命成功に至ったのは、アンデラの複権によって民衆に希望の光が射したためであろう。この民意を一つにするため

のアンデラ奪還計画を草案したのは他ならぬコウメイであったが……遊撃部隊を全面に押し出し、重要な作戦において派手に活躍させたのも、このようなプロパガンダが目的だったことは、革命後コウメイが述懐している。

思い通りにコトが運んだのと、帝国四提督の足並みの乱れもあり、戦況はアルカディア側に好転した。これに乗じて評議会は本国の元老院と直接交渉を開始、BN5年には終戦協定を締結、自治権を獲得した。しかし、これは実に焦りすぎた交渉で、コバルト勢力圏は（その時点で）依然として大陸の12%を占めていたのである。この結果最終的にルクソドールが陥落した段階で、評議会への条約締結の失態を攻める声が大きくなっていた。



コウメイ

●ルクソドール革命アナライシスレポート

CHAPTER5

終焉の四賢者

エグゼキューター。おそろべき力の一部は、コバルトによって引き出された。伝説でしかなかった最終兵器……

コバルトが遺した書簡の中に、最終兵器にまつわる伝承がある。

「久遠トナリシ憎悪ノ果テ

真実ナル隻眼、異形ノ魔神ヲトモナイテ

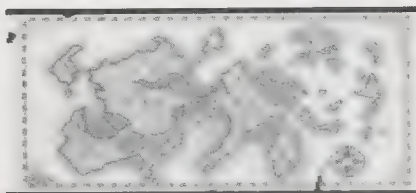
時ノ継承者ト成ラシメン

断罪剣、豪ノヒトニ共鳴シ

運命ガ選択ヲ待ツ

ヤガテ歳月ミチ、力注ガル

終焉ノ賢者降臨シ



▲数々の伝承はあるが真実は解明されていない

スクルドノ地ニ最後ノ審判告ゲン

彼ノ地一掃サレ

民ノ大サル叫ビ、大地ニコダマス」

解読されたこの文章をこう解釈した。真実なる隻眼（コバルト）が、最後の審判を……。しかし、これは遊撃部隊の少女コノリーによって曲解であったことが証明されている。

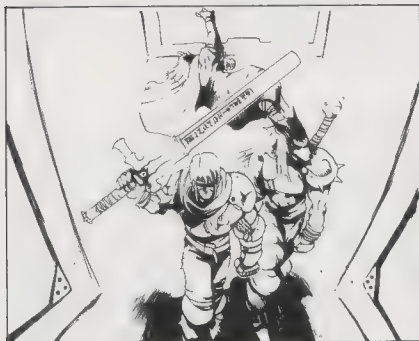
●ルクソドール革命アナライシスレポート

CHAPTER6

第3遊撃部隊その後……

解放軍総参謀コウメイのもと、常に帝国に対しての囑部隊として前線で活躍。ブライアン・ステルバート、アイン・マクドガルといった歴戦の兵士が名前を連ねていた。しかし、終戦条約締結後、反逆兵として追われる立場となる。

評議会の独善的な終戦条約締結後、アンデラの肝煎りでレジスタンスグループの独立遊撃部隊となったブライアン・ステルバート以下十数名（兵数は不明）は、アルカディア軍（旧解放軍・条約締結後はアルカディア軍と改称）により、軍備解除の命令無視で訴追されている。反逆兵として追われる立場になったのである。ある種、革命のヒーローであったはずの遊撃部隊をそのような立場に追い込まねばならなかったのは、いくつか残っていたレジスタンスなどへの見せしめであり、そ



▲ブライアンとアインが、スノップ化するアルカディア新知事に対し怒りの鉄槌を下したという噂もある。NB5年末当時のアルカディア・グラフィックの風刺絵より引用。

れによって臨時政府の威光を見せつけようとした安易な発想からであった。

それでもブライアン達は、コバルト打倒に向かった。その時の彼らの心中を察するに余りがあるが、革命後部隊の一人であったアリア・カーマインレイクはこう語っている。

「私たちは、この地の人達のためだけに戦いを続けてきたではありません。自分達の可能性だけを追い続けていただけです。きれいごとではありませんし、誰も口にしませんでしたが、ブライアンさんもアインさんも、そしてみんなも同じ気持ちだったはずです」

ルクソドール革命後、第3遊撃部隊の名誉は回復され、訴追は記録から抹消されている。だが、ブライアンを始めとするメンバーの多くはアルカディア軍への復隊を拒否、事実上遊撃部隊は解散した。第3遊撃部隊の名はその活躍の賛美と共に永久欠番となり、アルカディア軍の組織図の中には、この所属員のいない部隊名が記録され続けている。

その後、遊撃部隊の構成メンバーは各々の居場所を探しに旅立った、本土で戦い続けているなどという噂はあるが、その真実は歴史の渦の中へ消えていった。

TECHNICAL

TERMS

III

エドベルⅢ世

スクーデリア大公。南部を中心に勢力を持つ名門家の当主。帝国が、領地掌握のため盤居させていたが、隠密に地下組織を統率している。ルクソドール革命の終盤に第3遊撃部隊の後ろ盾となっている。BN6年に第3代アルカディア大統領に就任。

元老院

バルフォモリアの中枢。全ての政治的、軍事的、行政的な最終決定権を持つ。帝国内には様々な機関があるが、これらも元老院からみればただの諮問機関に過ぎない。権力集中の鏡としてしばしば批判の対象となっていたが、そこにメスを入れられる者はいなかった。

戦略兵器

長距離レーザーカノンや強爆弾投下用カゴドラゴンなど、敵に対し使用以外にも威力のある兵器のことをこう呼んでいた。侵略性が高く大戦直後の配備は禁止されていたが、スクーデリア総督が威光をあらわすために大量に生産、所持した。アルカディア解放軍の目の上のコブであった。

終末予言

コバルトが解読した終焉の四賢者にまつわる宗教的な伝説。それまであくまでも宗教上の教示でしかなかったこの予言をエグゼキューターによってただの言い伝えではないことを証明した。エグゼキューターはその内の第2の予言で、そのほかの幾つあるか、何があるのかはまだ判明していない。

作戦名

特にルクソドール革命の際兵士たちの指揮を鼓舞するために作戦に地名や作戦の意図を含んだ名前をつけることが流行した。総参謀コウメイのアイディア。

階級支配

ドラゴニョートやグルナレイムなど、バルフォモリアの支配階級がヒューマンなどへの種族の大戦の戦争責任を訴えだしたことから端を発している。

FEDA

—THE EMBLEM OF JUSTICE—

「空の彼方、夢果てる場所」

一筋縄ではいかないFEDAの世界観をストーリーCDとして実現
 すべく、最強スタッフが結集され遂にクランクアップ！ 豪華声優
 陣に加え、本編のサウンド担当の榎本英彦氏が音楽監督として参加。
 脚本に数カ月の時間を割き、男たちの戦争ドラマがここに実現した。
 なお、ストーリーは千年戦争終結の約5年前の時代が描かれている。



タバックスタジオにて収録され
 たアテレコ風景からの一コマ
 声優さんたちの熱演も終わり、
 記念撮影。こんなに豪華な声優
 さん達が集まるなんて最近では
 滅多にないのだ

● 出演 ●

郷里 大輔……………アイン・マクドガル
 林 延年……………ブライアン・ステルバート
 緑川 光……………タスク・プレストレート
 鶴 ひろみ……………ルーシア・フランモア
 三田ゆう子……………ドーラ・システィール
 屋良 有作……………ルーク・ヘッグマイヤー
 銀河 万丈……………コバルト・アクセイセス

キャスティング 青ニプロダクション



ゲーム世界のキャラクターに息が吹き込まれていく……



このノリでアニメ化されたら、おもしろくなりそうな予感が!!

ストーリー解説

数々の謎を残し、エンディングを迎えたスーパーファミコン作品「FEDA」。その話題のシナリオがストーリーCDとして、ここに実現した。ストーリーは、ゲームのシナリオ原案を元に、ゲーム本編から遡ること4年、主人公のブライアンとアインが帝国軍に在籍していた時代を鮮烈に描いている。

千年戦争末期、時代が新創世紀と証される数年前。バルフォモーリア帝国軍と反乱軍の戦火は徐々に鎮静に向かいつつあり、帝国軍

は勝利を確信へと変えていく。帝国軍小隊長アイン・マクドガルは彼の小隊の指揮を執り、作戦遂行中であった。そして、小隊にはファウストから帰還中の帝国軍小隊長ブライアン・ステルバートの姿があった……。



物語はブライアンとアインの出会いに始まり、タスク、ルーシアとのモノログ、そしてコバルトの実権掌握までのエピソードが描かれる等、聴きどころ満載の内容となっている。また、本作のシナリオはアインの視点で描かれており、アインの人生観、ブライアンに対する感情が理解でき、非常に興味深い。ドーラのアクティブな活躍も見モノである。

演出・脚本に舞台演出家・北阪昌人を迎え、ラジオドラマ手法で独自の妙技を披露。音楽は「FEDA」サウンドの榎本英彦が自ら担当。ノンカテゴリーサウンドで聴覚を刺激する。

出演は、ブライアン役に「スラムダンク」の林延年。アイン役に「機動警察パトレイバー」の郷里大輔。コバルト役に「機動戦士ガンダム」の銀河万丈。緑川光、三田ゆう子、鶴ひろみ、屋良有作という豪華キャストが脇を固めている。

アテレコは11月3日タバック・スタジオにて収録された。

●DATA

FEDA「THE EMBLEM OF JUSTICE〜空の彼方、夢果てる場所」

原案・企画 五木美孝 & MUSE-STAFF
演出・脚本 北阪昌人
音楽 榎本英彦
録音 立花康夫
効果 今野康之
進行 篠 泰樹

協力 青二プロダクション
制作 角川書店
ミュージスタッフ

タバックスタジオ 11月収録

TECHNICAL TERMS IV

騎士道

セントール族の者達が自らを特権階級にまつりあげ出すために生んだ言葉。実際の行動とは異なる有形無実な精神。

バド村刑場の空

帝国軍バド刑場において、四提督バート・バルテュークスの一子リチャードが反逆罪による、処刑の執行中に第3遊撃部隊に襲撃をうけ、リチャードを奪取された騒動。

バド村叛乱事件

治安執行部隊の小隊長が、治安執行の際上官を斬りつけて重傷を負わせた事件。ヒューマンの部下に痛めつけられたそのセントールの中隊長は、世間の笑笑を買った。

シェナ・ブラフォード

バルフォモーリア帝国第6代総帥、グルナレイム？族。素性はあきらかではないが、その強引な指導力で資産家階級を取り込み、無名であった時期から一気に頂点に昇った。新創世紀の号令や統治区の区割りなど社会の整備を具現化したことで、カリスマと不満を同時に浴びる。元老院にも多くのシンパを配し、長期政権が予想される。

被弾圧種族

ヒューマン、アルシデア、エルフなど大戦を起こした首謀者として市民権を剥奪されている。アルシデアなど魔法を使える種族は、支配階級がその能力を恐れてこの立場に追い込んだ。

ドラゴス追放事件

スクーデリアでのドラゴニユートの都市で起こったレジスタンスの蜂起。彼らは遊撃部隊などにより、町を占われてしまう。

ルクソードル革命

帝国は革命とは判断しておらず、スクーデリアでのこの騒動をコバルト戦役と呼んでいる。その終結時期も条約締結までか、ルクソードル陥落までかは判断の分かれるところである。

貴族

特権階級の総称。爵位が与えられる種族は限定されている。

INTERVIEW

こんな質問をぶつけてみました

- ①FEDAという物語に関して、どうだったか
- ②自分の役柄について
- ③今後の予定、その他

●郷里 大輔 (アイン)



- ①②男の世界、友情、信念をもった男達の魅力などを、上手く、大切に演じられたら。また戦争の嫌な部分が伝えられたらいいと思います。

●林 延年 (ライアン)



- ①物語はハードな部分が浮き彫りされていたと思います。
- ②ワイルドな質感を出せたと思います。
- ③12/11 原宿ルイードESCLIVEのゲスト

●三田 ゆう子 (ドーラ)



- ①②昔から、よく女戦士役をもらう事があって、今回はDQのデージーをイメージしてやってみました。
- ③通信販売、教材用の仕事など。

●緑川 光 (タスク)



- ①②ハードな男っぽい物語、タスク役は半端な気持ちでは難しくてできないな、と思いました。
- ③演じたゲームは全てプレイします。

●銀河 万丈 (コバルト)



- ①②独裁者のイメージをどこまで出せばよいかが、難しい。知の部分、ヒステリックな部分、狂気の部分等をどのように表現しているのか。

●屋良 有作 (ルーク)



- ①独裁的な国の反政府的な若者達の自由への憧れが、表現できればと思う。
- ②コバルトと比べるとまだ人間的、日常的でやりやすいかもしれない。

●鶴 ひろみ (ルーシア)



- ①女性らしい役をやってなかったのが嬉しい役です。ルーシアという女の子が、タスクを想う乙女心がかわいいな一と思ってやりました。

今こそ立ちあがるアイン

北阪 昌人 (演出・脚本)

リアリティは細部に宿る。

脚本を書き上げた最初の感想だ。幼い頃から架空の話を考えるのが病的に好きだった。主人公はいつも自分。飛び越せない壁はないし、解決ができない問題もない。それは小さな王国だけど、確実に王様であることは揺るぎなかった。だがある日、妹と弟が笑った。僕の話で。そのうれしさはこたえられなかった。さみしい王様はエンターテインメントの階の前に立った。自分も楽しいけど人も楽しい。そんな話を作ってゆきたいと願ひ書いてきた。

そしてFEDAの話がきた。

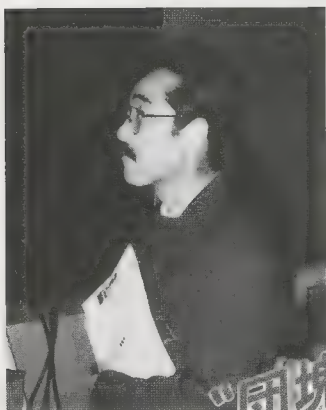
FEDAの世界、そこには既に息づく住人が在た。迷ったり、笑ったり冗談を言ったりする汗くさい奴らが在た。僕はその住人たちを立体化する。ただそれだけだと思った。ところが違った。僕自身がFEDAの世界に身も心も委ねなくてはならなかった。ただのドラマおたくにはナカナカし

んどかった。架空の話を作ると、架空の世界を作るとは似ているようで全然違う。レストランのディスプレイでフォークが宙に浮いているナポリタンと、実際にでくるナポリタンと同じくらい違う。新しい世界をどこから作っていくのか。そう、僕たちの日常は瑣末な事でできている。だからリアリティは細部から。平和？ 愛？ そんな抽象の中に人は住まない。アインは、ライアンは何を怒り、喜ぶのか、何を着て何を食ってるんだろう。そうして世界に溶け込めば、あとは本人たちが勝手に動いてくれる。

演出もそうだ。声優さんが世界に住んでリアリティを出してくれればそれでいい。紙みたいになべらべらだったアインが、ライアンが、むくむくと起き上がる。拳を振り上げる。一緒に委ねてFEDAの世界に溶け込もう。そうすれば幼い頃、つまらない話にミソツ菌を出して喜んでくれた妹や弟のように、あなたはきっと笑ってくれるだろう。

折茂 賢司

PRODUCER プロデューサー



PROFILE

おりも けんじ
昭和24年、群馬県出身。

「さいとうたかをプロ」にて劇画作家として活躍。パソコンゲームの開発、雑誌編集者を経て、㈱クライマックスに入社。ディレクターとしてメガドライブソフト「ランドストーリー」を手掛ける。その後、㈱マックス・エンターテインメントを設立。第一回作品として「FEDA」を世に送り出す。

団塊の世代”出身の
プロデューサーが求める物

ソフトは、ニューハードがらみで
質より量の時代に
逆戻りしているような気がします

次世代ハードの時代に入らし、ゲームというメディアが他のメディアに肩を並べようとしている現在、「FEDA」のプロデューサー折茂賢司氏は取ってこの状況に危機を抱く。「ニューハードがらみで“質より量”の時代に逆戻りしているような気がします。クリエイターが“安易に儲かる”道を選んでほしくないですね。ユーザーの皆さんは本物を見分ける目を持って、本物だけを応援してください」

続編ものばかりがチャートを賑わし、本当の意味でのオリジナリティーというモノが失われつつある現状は、確かに“質より量”の時代と言えるかもしれない。だが、「FEDA」という作品にはいくつかの“見るべき部分”がある。

「システマ的にはエンカウントRPGに対する“一手一足RPG”の挑戦なんです。全く新しく企画したりブラ値によるマルチ進行システムや、超ハードなストーリー&キャラクター等が、このゲームの武器なんですよ」

確かに、キャラクターとシナリオに関して言えば、他の作品を遙かに凌ぐ個性を持っている。シナリオや設定は、ユーザーに対する挑戦と考えてもいいだろう。折茂氏自身、

どのキャラクターに思入れがあるのであろうか。

「個人的にはブライアンというよりも断然アインですね。アインにま

つわるイベントはすべて気に入

っています。性格的に合っているような気が

するんです。まあ、自分自身がクヨクヨするのが嫌いなもので。年ですかねえ(笑)」

作品の主人公は基本的には“ブライアン”と“アイン”である。ブライアンはあまりにカッコ良すぎて感情移入できないというのが、二枚目主人公の宿命かもしれない。その点アインは、「スターウォーズ」のハン・ソロ的な存在。男っぽい部分だけを残した媚びることのない性格なのだ。観る側の人間にとっては、感情移入しやすいキャラクターである。古典的だが、ツボを押さえたキャスティングと言えよう。

キャラクターのみならず、細部に渡ってのこだわりをみせる「FEDA」においては、苦労話もあとを経たない。

「ストーリーが余りにも壮大だったために物量がもの凄かった。やれどもやれども終わりが見えず、一体いつになったら終わるのかと……」

しかし、苦労話ができる時間もあと僅かのようなうだ。

「諸々の問題があってもまだプロジェクトをスタートしていませんが、もともとFEDAは二部構成だったので、続編の制作が間もなく始まる予定です。システム、AI、イベント全てパワーUPするつもりです。期待してください」

しばらく「FEDA2」漬けになりそうな折茂氏だが、今後の展望も忘れていない。

「月並みですが、C.G.に興味があって、その辺を活かしたデジタルビデオに向けての映像制作をやってみたいですね。カッコ良く言うとマルチメディア・ソフトの実現です。

“本物”を作るのは大変なんですね(笑)」

常に新しいものを意識する目。それが折茂氏を新たなモノに“挑戦”させるのかもしれない。

F EDA
STAFF
SIDE
INTERVIEW

構成：リアル鈴木

山本雅康

MAIN PROGRAM



PROFILE

やまもと まさやす

’67年東京生。プログラマー、27才。
高校時代より某ソフトメーカーに所属、プロのプログラマーとして歩き出す。
メキメキ頭角を表し数年で開発部長となるが、新しい自分の可能性を試すために退職。現在は別のソフトハウスに席を置く。今まで、手掛けたソフトは数十本。若いながらその実力は衆目の知るところである。

FEDA STAFF SIDE INTERVIEW

今のハードでもまだまだやりたいことはあるんです！

次々と精力的にプログラムをこなしていく山本氏
大作FEDAでの激闘やプログラムのココロを
ズバリ直撃のインタビューを敢行した

——FEDAの期間中はやはりしんどかったのか？

山本（以下Y）辛くなかったといえば嘘になるが、それまでも厳しい開発状況はいくらでもあった。まあ、これだけ長いとさすがにしんどかったね。開発の仕上げだった夏は熱かったしね。

——過去に大病をしたこともあると聞いたが、現在の体調はどのようなのか？

Y 過去のことは話したくない。確かに数年前、開発期間中に結核性肋膜炎で42キロまでウエイトを落としたこともある。今は大丈夫だ。（ウエイトが）65キロまで戻ってきているし、絶好調とは言えないが、いつでもベストの仕事をする自信はある。すでにメインの予定で次のゲームの準備にかかっている。

——それはFEDA2ということなのか？

Y 今は言えない。時間が経てば、わかるはずだ。

——また過去のことで恐縮だが、プログラマーになったきっかけを教えて欲しい

Y 兄や友人の影響で中学、高校とPC-8001というハードでBASICを使った簡単なプログラムを組んでいた。ゲーセンでいえば、その頃流行っていたゲームは、「ラリーX」、

「花札」「ゼビウス」、

「ミサイルコマンダー」などをやりこんで

いたよ。ゲーマーって

というような話じゃない

けどね。あの頃はパソコン

の本体をかついで街灯のない獣

道を30分も歩いていった。若かったよね。

いまじゃ仕事になって参ることはばかりだけれど……

——FEDAに関してのみどころは

Y 正直言って見て欲しくないところは多い。開発の過程に色々無理があつて、容量のこととか、これ以上言うとかグチになるから言わないけどさ、とにかくプロとしてもっといじりたいところはあるよね。ただ戦闘AIのキレのよさだけは褒めていただきたい。意地悪にできてるけど。

——好きなキャラなどはあるか

Y エリス。鼻が長いから。それからトムには入れ込んだね、隠しイベントも作ったし。

——それを教えてもらえるか

Y トムの歌（AREA 4、アリアが仲間になった直後）、トムからの手紙（AREA 8、カオスでマミリーナのイベント後）、トム冷やかされる（AREA 9、船上イベント直後）などだ。もう見てもらえたか？

——スタッフとの衝突はあったか

Y トラブ리적인衝突はないが、見解の相違というのは仕事に支障をきたしたのは事実だ。問題発言と受け取られると困るが……

——最後に次世代機について期待する点を聞かせて欲しい

Y はっきり言って興味ない。自分は没頭するタイプ。今開発しているハード以外は全く興味がなくなる性格だ。だからスペックについてもユーザーレベル位しか知らない。仕事になればスミからスミまで覚えるが……、与えられた状況で120%を出せればそれでいいと思っている。

FEDA げでん 外伝

玉木美孝オリジナルコミック

作・画 玉木美孝

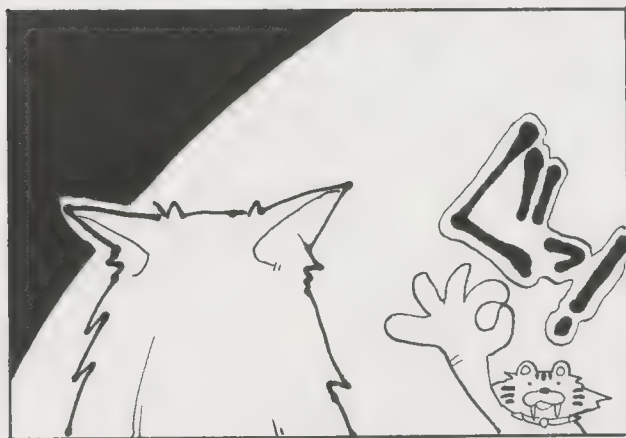
おお？うちの小队に入隊したがる奴が来てるだよ？

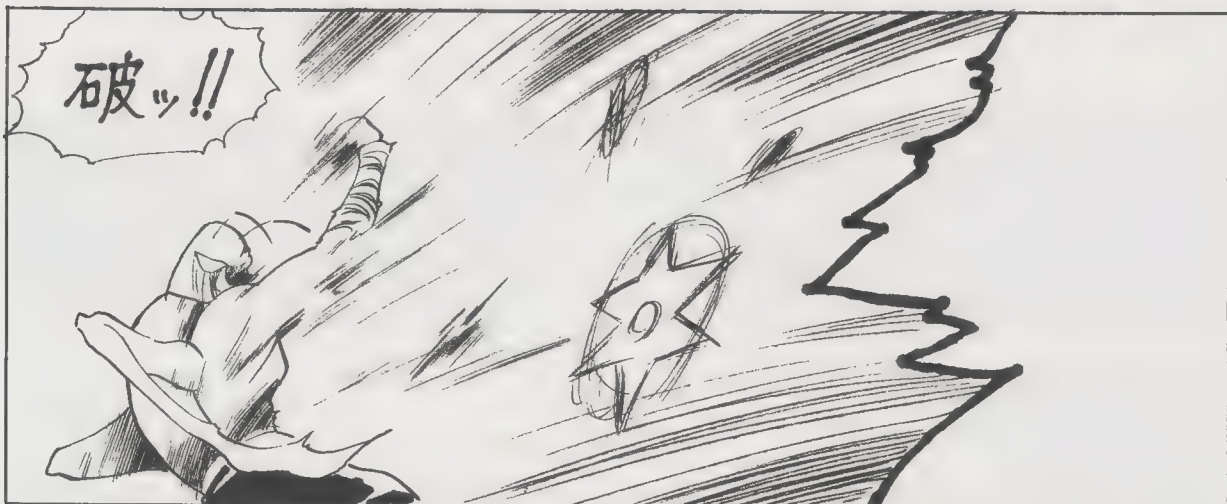
ええ...で「ブライアンさん」留守みたいなんで「アインさん」に見てもらおうと...

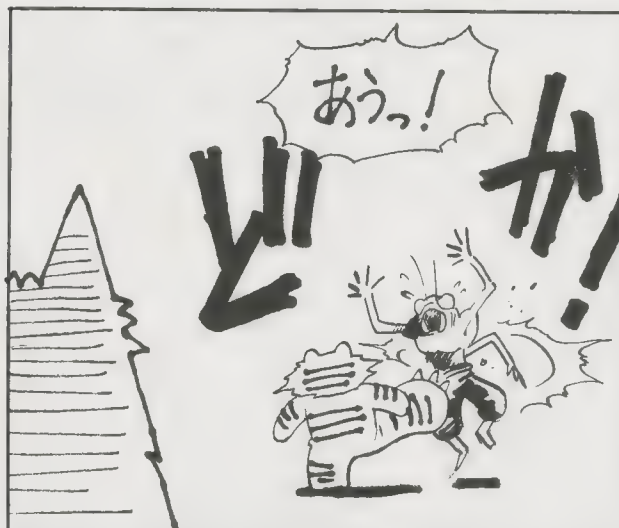
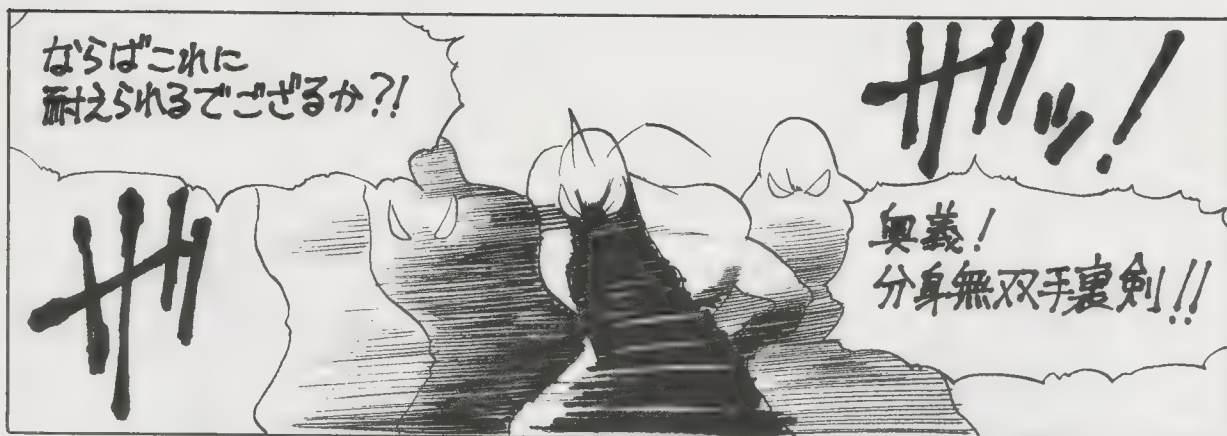
まあいいけどよ——...

彼なんですけど...

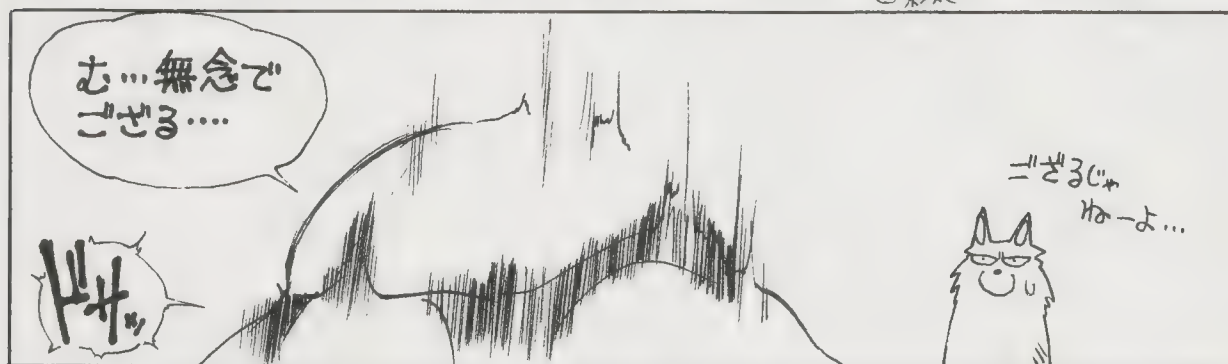


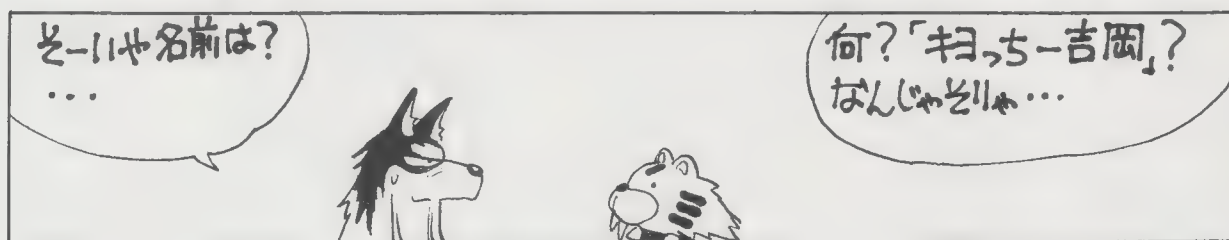


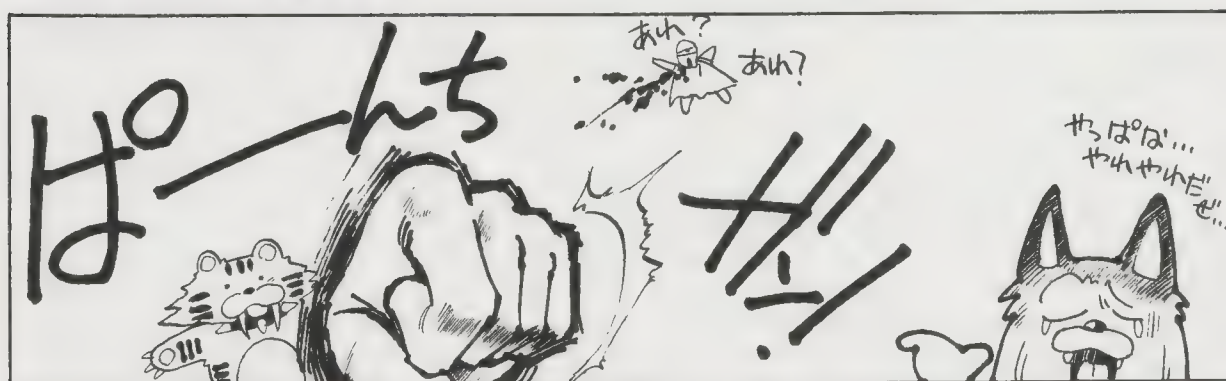
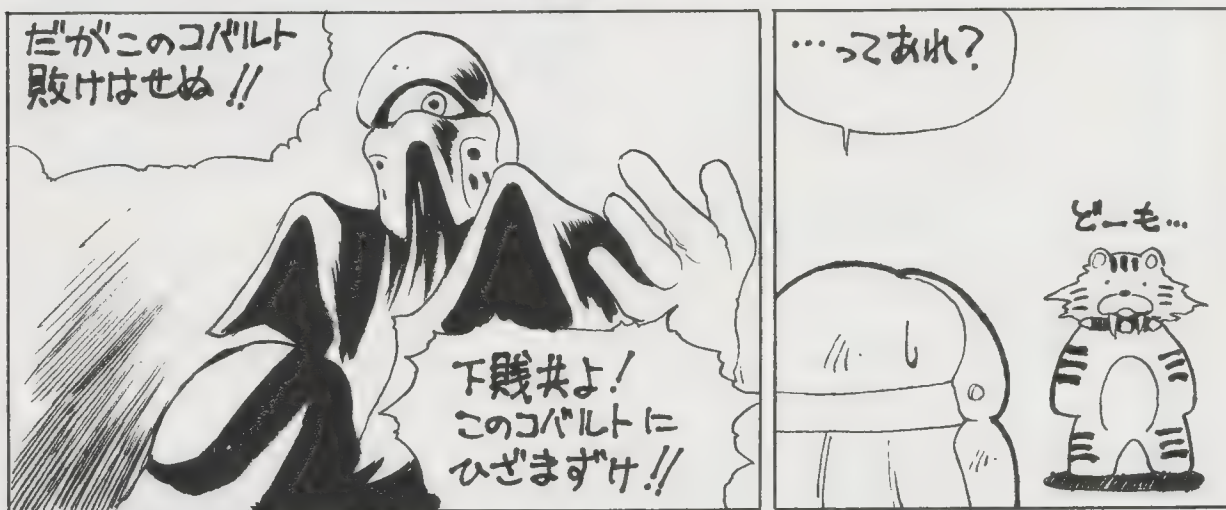
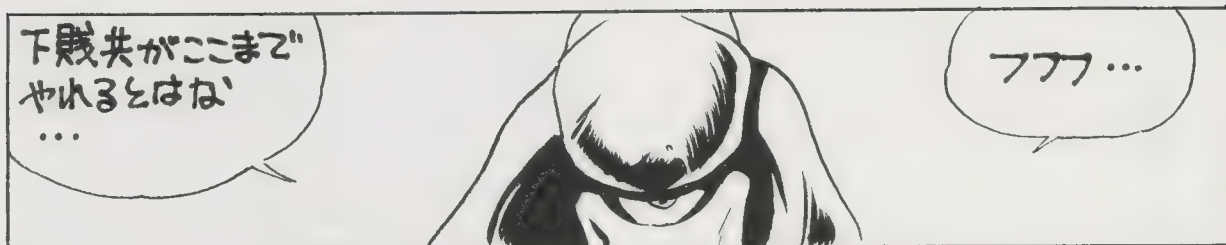




©影双







そんな訳で「アルカディア解放運動」は成功したのでした…。よかったね。



こだわりがあるかぎり、ゲームは成長します



FEDA原案・監督

玉木 美孝

他の追随を許さない独特の世界観創りで、人気の高い玉木氏。FEDAの下敷きになった氏の日常は？そして、一年以上もの開発期間を完走した今の心境と近況を熱く、ご陽気に語ってもらった。

●たまき よしたか

イラストレーター・ゲームデザイナー
'67年神奈川県横浜に生まれる。ゲームコンテストの入賞からこの世界へ埋没。独特なタッチのキャラクターデザインは評価が高い。

自分って変な奴だと思います
いい意味でも悪い意味でも……

横浜市の彼の★1。アトリエ近くの某所にさっそうと現れた玉木氏。インタビューの席につくなり、「どっからでもかかってきて下さい」と力強い一発目

——まずはやり終えたなあと言う心境を玉木 美孝（以下、T）そうですね、やっとユーザーさんに作品を見てもらえる嬉しさと、ああ、あれもやっておけばこれも入れておけば……、という気持ちの半分ずつですね。

——どの辺に後悔が？

T 後悔と言うと語弊がありますね。できたものはできたものとして、きちんとユーザーさんに楽しんでもらえるようにはできているし……、かついい言葉で言わせていただければ、私はトコトンこだわるタチなので……

——自分をどんな人間だと思っている？それが、作品にどう生きてますか

T 一言で言うと、変な奴ですね（笑）

変わってる。そう、ある意味で偏ってるのかも知れないですね。クリエイターって誰でもそうだと思うんですけど、（創作的な部分では）人と同じことはしたくないんですよ。で、こだわるところが人と違ってくると、ああひょっとしたらオレ変わってるんじゃないかと

——それが、作品の独自性に生きている証拠だし、トコトンこだわる玉木さんをファンは待っていますよ

T そう言われるとひと安心ですが、逆に納得できるまでやりこんじやうと、終わりが見えなくて辛いんですよ。特にゲームなんか数多くのスタッフで長い間模索しながら作っていくから、周りがわからなくなる……で、これ本当に面白いのかな？みたいな疑問がふつふつとわきあがる。丁度ある日なんかの漢字がとっても妙なものに見えてくるような……

——対応策は？

T いや、割り切りです。ましてやFEDA自体が、前例があまりない★2。全く新しい試みでスタートしていますから

▼ブライアンだけでも決定稿までこれだけ色々バージョンがある。玉木画伯のよいものへの執念だ。



趣味？ 多趣味なのが趣味で すかね……

——改まって聞くのも変ですが、趣味は？

T 基本的に嫌いなものはないんですよ、手に取って面白そうだなって思うと、次の日からそれが趣味になってしまふ。欲張りなんですかね。その中でもこれだ、というのはバイクですか……。イラストを集めたり、マンガを見たり読んだりするのは仕事ですから、趣味とはいいがたいですから

——コミックなどの作家さんでバイク好きは多いと聞きますね

T 持っているバイクもちょっと凄いですよ。自慢させてもらっちゃうと、とにかく変、速いマシンですから（笑）

——速くて、変なんですか

T ★3. RGV-1 というバイクなんですけど、こいつがレーサーレプリカというよりレーサーそのままだ！ その上リッター5kmも走らない時がある……

——車より悪いですね

T いまどきのアメ車よりひどい。だけど狂ったように速いんですよ

——そんなの、どこで乗るんですか？

T 暴走（はし）んない。ウチのガレージに鎮座してますよ。通勤で使うこともあるけど、都内を走るのはあまり好きじゃないもんで……。 ★4. 三京などをかっとなすのは快感ですけどね。もう若いもんでも（笑）、いじくるだけで楽しいです。

——マシンは他に所有してますか？

T ★5. GSX400刀と★6. バルサーGT1-R。車も合わせて、こんなに何台も持つのは、シンディンですけど一度乗り出すと、愛着がわいて手放せなくなってしまうんです。これだけでもちょっとへそまがな趣味だってことが解るでしょ（笑）。いやそういえば、★7. 車のホイールも買い替えたいんですよ。仕事しなくっちゃ！

幼稚園の時バカにされた マイナスパワーから出発した

——いつ頃絵を描き始めたか覚えますか？

T 僕の場合、始めからなんでもできたわけじゃなくて、小さい頃から絵を練習した記憶が強くあります。幼稚園、★8. しょうけい幼稚園で名前だったかな……字もよく覚えてない、そんな昔に「おま

え、絵が下手！」と言われてカッときましてね、それから絵に関しては、非常に気を使うようになった。マンガの描き方なんてのはずいぶん買った気がしますし、我流ながら基本は身につけていったと思いますよ。

——天才的に絵がうまかったら、キャラクターデザイナー玉木美孝は誕生しなかったかも……

T そうかもしれません。そんなことでムキになるところがコドモなんでしょうけど、結局は好きだからのめりこんだんでしょうしね

——その頃、どんなマンガを読んでいたか？

T バイブルは松本零士先生の★9.「戦場まんがシリーズ」。それに★10「サーキットの狼」にも熱をあげましたね、あとは永井豪先生にも影響を受けた。まあ男の子なら通り過ぎるカッコイイ系のは、ひとつお見してきました。アニキがいた分、同年代の奴らより背伸びはしていましたが……

——その他、少年期にふれたものの思い出は？

T さっきも言った通りとにかく、人と同じものは嫌いだっただけですよ。ヒーローもので言えば、ウルトラマン系よりも★11. ミラーマン、仮面ライダーよりも★12. バロム1 てな具合だったんで、コドモ心にでもちょっと変だったかなとも思っていました（笑）けれどFED Aもバロム1のような風変わったRPGにしたかったのは事実です。あの頃巨匠と呼ばれた人たちもコドモ向けヒーローものを描いているじゃないですか、手塚先生しかりで…… そういった今までの規制概念を作家なりに破っていくRPGができればと、思っていました

★1 アトリエ

横浜は鶴見区にある玉木氏の実家。都内にも仕事場を持っているとか……いないとか。

★2 全く新しい試み

勇者のいない、絶対的正義のないRPG。システムについても大胆な試行がされている。

★3 RGV-1

玉木氏のマシン1号。2ストでバカッ速のスズキのバイク。オイルの補充も頻繁で大変、ということだ。

★4 三京

第三京浜国道。東京から横浜を結ぶ自動車専用道。かつて玉木氏はこの高速を原チャリで突破したらしい。

★5 GSX400刀

カタナと呼ばれるスズキの名車の復活バージョン。玉木氏はスズキのバイクが好きなのだ。

★6 バルサーGT1-R

ニッサンのラリー仕様の車。2000cc。ボンネットのエアインテークは迫力満点。氏によるとハットリだそうだ

★7 車のホイール

バルサー君にバシッとキメたホイールを贈るのだそうで、数十万円かける予定とか……

★8 しょうけい幼稚園

氏の通っていた幼稚園。近所にあるらしいが、全然漢字の記憶がないそうだ。関係者の方ごめんさい。

★9 戦場まんがシリーズ

マニアでなくても知っている有名な戦争マンガ。戦場というフィルターを通して人間の姿を描いている。

★10 サーキットの狼

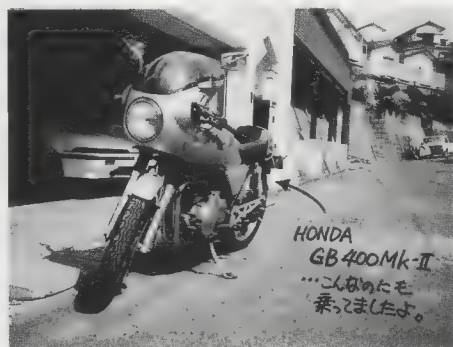
一世を風靡した池沢さとし原作の、みんな金持ちスーパーカー公道爆走青春マンガ。

★11 ミラーマン

朝焼けの光の中に立つ影は〜で有名な特撮モノ。今でこそ、そんな地味な存在でもないが……

★12 バロム1

原作のスタッフにプロデューサーの折茂氏もいたという、さいとうたかをのヒーローアクション





★1 コナン・ザ・グレート
無名時代のシュワルツェネガー主演作品。今と変わらない筋肉美を見せつけ、大暴れる冒険活劇。

★2 ケンシロウ
ご存知、北斗の拳の主人公、一子相伝の北斗神拳の伝承者。強いけど、兄のラオウの拳より小さいのだ。

★3 くぼがぼぶはー
同じく北斗の拳の断末魔の叫び声。ありそうでもまったくありえない秘孔の観念が好きだった……

★4 男の世界
この場合、女性には解らないということではなく、男のガキさ加減のこと。男性の方わかりますよね！

★5 ピンからキリ
玉木氏に限らずノリがよく描けるキャラクターとそうでないものは、はっきり分かれるという意味。

★6 ウマ系のキャラ
セントール（ケンタウロス）のキャラは、下半身つまり馬の部分の置き方がむずかしいのだそうだ。

★7 飛驒の高山
名物は五平餅だったでしょうか？なんか駅前を頭に浮かべると、醤油の香ばしい匂いがしたような……

FEDAに伝説の勇者を出すことも考えたんです……

——FEDA制作でこれが、ベースになったと思うものはありますか？ 他メディアでも構いません

T 映画で言えば、★1、「コナン・ザ・グレート」がまず来ますね。ごつついにいちゃんがバカみたいなデカイ剣を持って暴れ回る、そのバカさ加減が最高じゃないですか。今回のゲームはそれだけでいいと基本的には思っていないし、いたずらにカタルシスをあおるつもりはないので。FEDAのややこしい裏設定はあくまでも作品のリアリティのためのものですから……。ハデといえば、「北斗の拳」の匂いもするはずですよ。

——ブライアンが多少影を引きずっているのは、そのせい？

T 例えば、「北斗の拳」で★2。ケンシロウはニコニコする事は減多にないですよねでも、当時流行った「あたたたたた……」とか★3。「くぼがぼぶはー、あべしー」みたいなのはみんな学校でゴッコをやったはずですよ。そこに暗くて陰気なヒロイズムはないんです。でも、なりきるときには後ろから肩に冷たい風が吹いているくらいの方がいいですよ。お父さんの世代も昔の西部劇を見て映画館から出てくるときに肩に風を吹かせながら、ドグ・ホリディやビリ・ザ・キッドになり切って口笛を吹いて、見えないガンベルトに指を引っかけていたんですから……。★4。男の世界ですよ。

対戦格闘FEDAなんてのも作りたいですね

——キャラについては聞かせて下さい
T 今回では、トビカゲやラセツには思い入れがありますね。いままでも何度かこのアイディアを出そうと思っていたんですが、なかなかゲームの作風に合わなくて……。今回はその辺の世界観作りは、ある程度わがまま言わせてもらえたんで、やっと実現（笑）できたんです。和風なイメージを出せたのも収穫でした。あとは、セイレーンとか人魚とか妖しい系のキャラがどこかで使えればいいですね。誰か使ってくれませんか？（笑）

——キャラは1体どのくらいで仕上げますか、またどの辺に気を使いますか

T ★5。ピンからキリで数時間のものもあれば、★6。ウマ系のキャラなどディテール作りが難しいものは1日間！苦勞する点は表情！喜怒哀楽の内怒りの表情には神経を使っています。眉間のシワとか鼻とか……

——次世代マシンや今やりたいことなど今後のことを教えて下さい？

T まず、山奥に行きたい。★7。飛驒の高山に。あの雰囲気、好きなんです。仕事の方はFEDAの時と違う立場でゲームの開発に携わっています。2の構想もポチポチと……。やり残したことも合わせてさらにグレードアップしたFEDAでお会いしたいですね！

——ありがとうございました！！



▲必殺技ももっともたくさん入れたかった、と述懐する玉木氏でした。

●玉木氏のメッセージ

いたadakお手紙で一番多い質問は、プロになるには？ということです。この場を借りてお答えします。絵の勉強もですが、映画やアニメ、手紙でも見て勉強もするということです。ありきたりですが忘れがちです。新時代に皆さんの作るゲームに期待します。

FEDAの音楽世界 SCORE

FEDAサウンドは、既存のゲームミュージックとは異なる、プラスアレンジを基調としたアダルトな音作りが話題となっている。ロックでもなくAORでもない、ノンカテゴリーサウンド。音楽担当の榎本氏に、それら楽曲の解説をしていただいた。



●えのもと ひでひこ●

小学校時代半泣き状態でピアノのレッスンに通う。MIDI誕生と共にDTMに走りその頃作曲を始める。劇伴、ゲーム音楽アレンジを多く手掛る。声優のTARAKOの曲「Just Like a Mother」を編曲、来年1月発売予定。現在に至る。

STRATEGY-1 ゲーム音楽の宿命

by Enemita

Tom Boy

MELO

F#m7 Eb7 F#m7 F#m7 (2+4+2+2+2)

MELO

F#m7 Eb7 F#m7 F#m7 (2+4+2+2+2)

MELO

Db Cm F#m7 A7 F#m7 Eb7 F#m7

MELO

F#m7 Eb7 F#m7 F#m7 (2+4+2+2+2)

MELO

Db Cm F#m7 Bb7 A7 F#m7

MELO

Eb7 A7 G#m7 G#m7 F#m7 G#m7 (E7)

MELO

Eb7 A7 G#m7 G#m7 F#m7 G#m7 (E7)

この曲の前半と後半は調が違います。曲は転調をすると印象度が変わります。しかし、ゲームで使用されるほとんどの曲は繰り返して曲頭に戻らないので、転調で行きっぱなしでは困るのです。この曲の場合、半音進行のイントロをつけ、全体のイメージを変ったモノにと仕上げました。マイナーで始まりメジャーとなり、半音上から再び5度上のマイナーに戻る結構無理のある強進行のクッション役をイントロが担っているのです。転調感を楽にするには、II m-Vのコード進行があります。この進行をうまく多用することにより曲を盛り上げます。

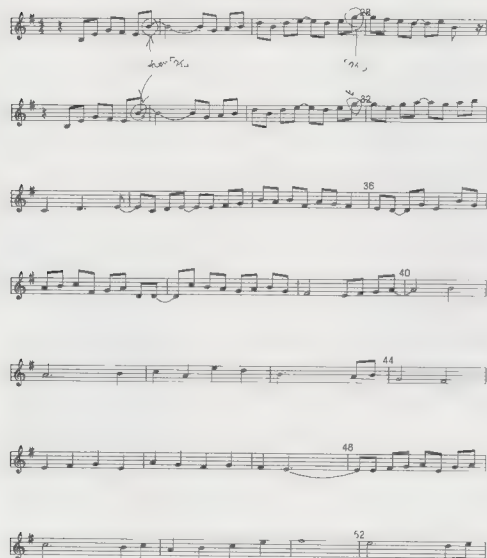


DATA

マップ1で、ブライアンたちが逃げてきたばかりの頃。山間の道でスルスと画面上より降りてくる少年トム。そんなお茶目なボーイ、トムの曲である。

STRATEGY-2 メロにスピード感を出させるには。

Opening

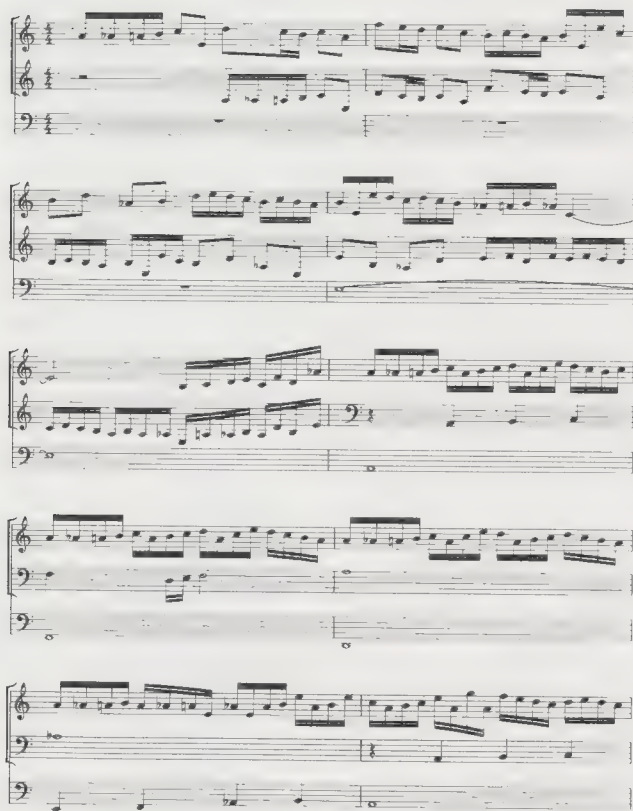


一段目 2 小節目、4 小節目の先頭の音符を見て下さい。それぞれ前の小節の 4 拍目の裏からメロディーが始まりタイでその小節の 1 拍目とつながり、メロディーの流れは再び裏から入っています。この「裏」というのは「クイ」と呼ばれていますが、「クイ」は偶数で割り切れる音符を奇数で割り切ってしまう物で、このようにするとメロディーが前のめりになります。また、アクセントの位置が等分ではなくなることでメロディーに変化がつき、そして「速さ」いわゆるスピード感が増す結果となります。

DATA

メインタイトル 2 の曲。FEDA の歴史背景や世界観を紹介するオープニングデモ画面のシーンで流れる 2 曲目である。

STRATEGY-3 SFC音源は？



FEDA に挿入されている曲は全部で 38 曲。20 メガの容量の中で音楽が占めたのが、1 メガ。この 1 メガの中に音色データ、音符データ、演奏ツールが含まれています。

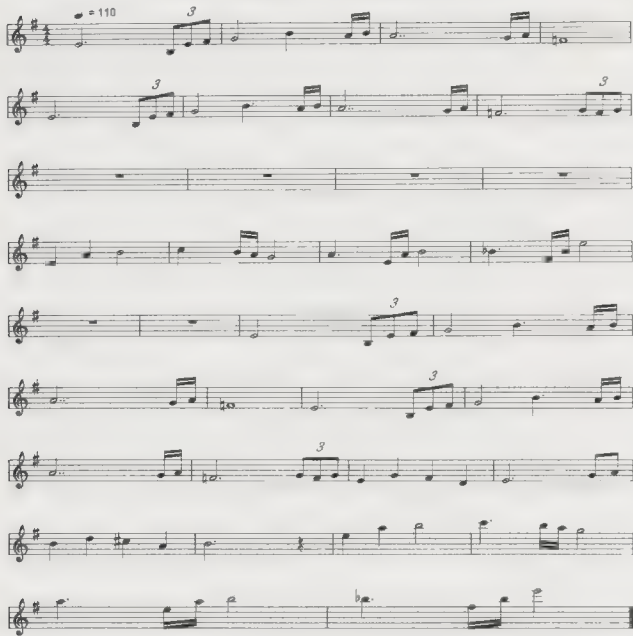
SFC はその本体に音源部 (シンセサイザー等) を持っていません。そのため、音色は全てサンプリングと言う作業を行わねばならないのです。サンプリングとは、音をデジタル化することにより波形化し、ループという作業でその波形を結び合わせ、持続性をもたせて音色化、楽器化すること。外部から録り込んだ音が楽器となるのです。長い波形は音の特徴を多く含むので音質が良いのですが容量を喰います。しかし、音色数を稼ぐためにできるだけ短い波形を多く録り込むことになります。またサンプリングは、外部から録り込んだ時の音程が SFC 音源として演奏される時にも当然一番良い状態で再生されるので、Key (調) の設定には配慮しました。

DATA

この曲は、コバルト様のために書いた曲です。ゲームも佳境に入らないと聴けません。パイプオルガンで演奏するような荘厳な曲です。

STRATEGY-4 EMPIRE 「らしさ」の演出

Empire



左記の譜面は帝国軍のテーマです。帝国軍と言うからには、威圧感と荘厳なイメージだと思い、メロディーは単純だけれど何か不気味？という感じにしてみました。

このメロをモチーフに2曲アレンジし、それぞれフレア、ラセツの曲を書きました。

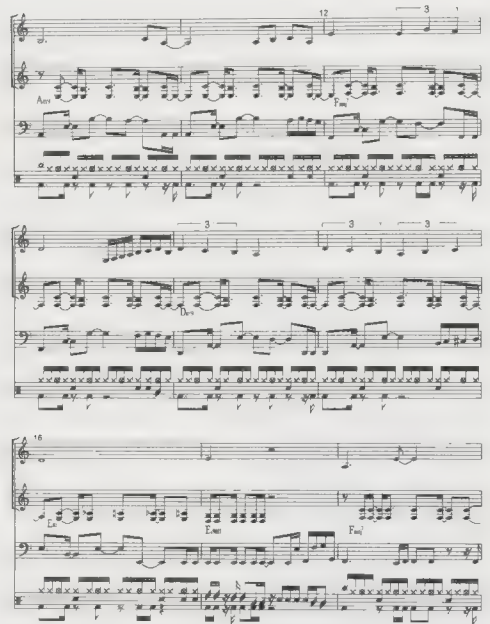
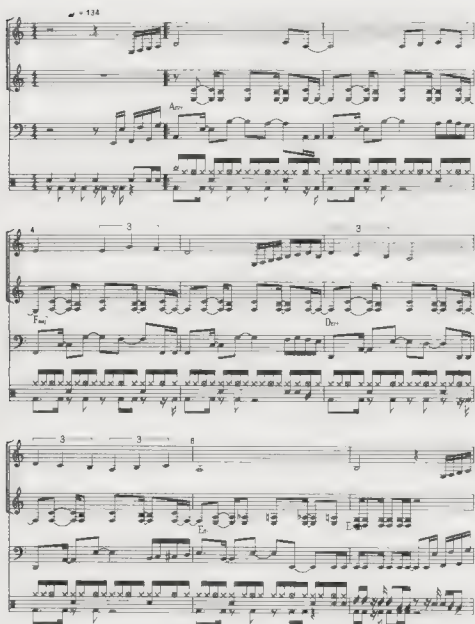
正調バージョンはオケ風な演出。重さを出すためにアクセントは「裏」で一律にし、地を這うようなリズムで『らしく』しました。

フレアバージョンは不気味さが増するというこで、BASSラインを安定したシークエンス(パターンの繰り返し)に、ラセツは「外人の作った日本のイメージの曲」風にしました。

DATA

四提督全てに、このメロでアレンジを作りたいのが実の話です。しかし、時間と容量の問題で二提督分しかできなかったのが残念です。

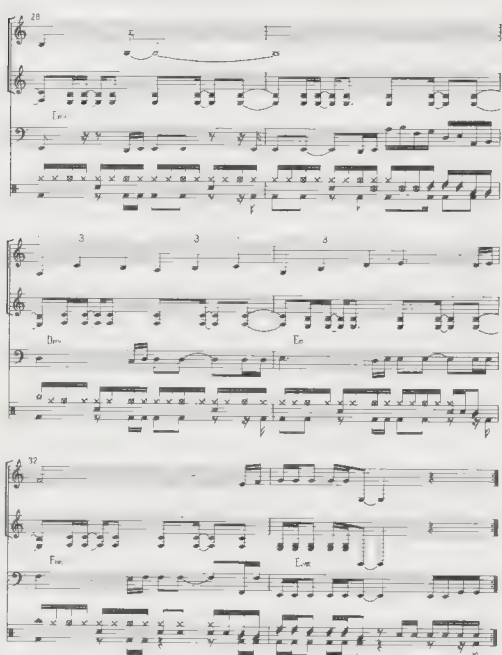
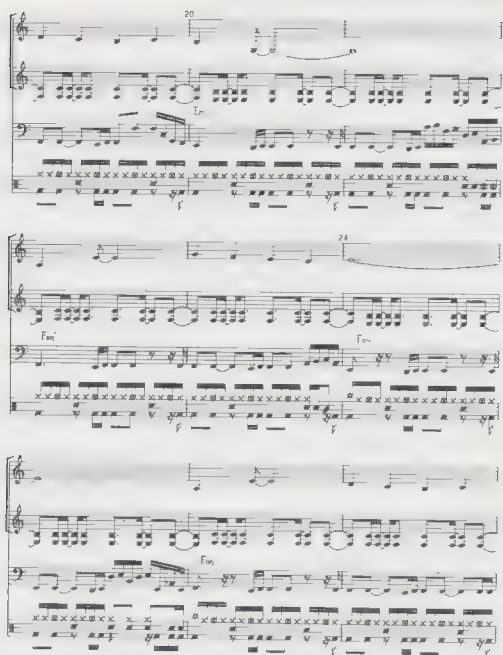
STRATEGY-5 ブライアのテーマ パート譜面



DATA

エンブレムオブジャスティスというタイトルで、ブライアのテーマ。「主人公のテーマ」として書きました。最初の戦闘と、エンディングで流れます。ブライアが怪我した時には哀愁バージョンを聴く事ができます。

前ページより



この曲は、ほぼこれに近い状態の演奏データとしてゲームに入っています。

SFCでは、限られた音色数(同時発音数8音)しか使用できません。ですから各楽器が各々の役割以外に、他の楽器の役割も補いながら曲を奏でていくアレンジが必要でした。

曲として成り立たせるための要素として、まずメロディー。それとリズム。FEDAではリズムの中心をドラムスに置きました。実際はドラムスだけで大きなノリと細かなノリがまかなえるのですが、SFCではそのような音数のムダ遣いができないので、ベースやピアノなどで細かなノリ、シンコペーション(単純ではないリズムを刻む事)を担当します。それと、曲のあいのてともいえるオブリガード(メロディーに装飾的に絡み曲を盛り上げる引き立て役のようなもの)はベースラインをメロディアスに動かす事により、それを担当します。

FEDAの曲をとことん味わえ!!

FEDA THE EMBLEM
OF JUSTICE
ORIGINAL MUSIC FILE

'95年1月21日発売

ソニーレコード ¥4,200 (税込)



FEDAの音楽CDのが発売が決定した。SFC音源盤とアレンジ盤という、2枚組の構成になっている。ゲームにサウンドセレクトモードがないので、ファンには嬉しいアルバムだろう。アレンジ盤の方は、原曲のイメージを損なうことなく作曲者の榎本英彦が自らアレンジを担当している。収録曲は、メインタイトル、ブライアンのテーマ、アインのテーマ、ドーラのテーマ、トムのテーマ、フィールド曲のメドレー、そして帝国軍メドレーなど全10曲だ。ファン必聴の一枚。

DISC 1

SFC音源の曲で、ゲーム進行に合わせた曲順で構成されている。全33曲入り。ゲーム自体にサウンドテストがないため、まとめて音楽のみを聴きたい人にオススメしたい一枚だ。

DISC 2

スタジオセッションワークという名のもとに、デジタル48CHのレコーディングスタジオに約一週間こもり制作したもの。ギター、サックス、ベースなどの生楽器、MIDI音源でシンクラビアを使用している。

小説第2巻を音声ドラマ化 ロードス島戦記 ～風と炎の魔神～

ラジオドラマ絶賛放送中!

文化放送(毎週金曜日25:00～25:30)

ラジオ大阪(毎週土曜日24:00～24:30)

脚本:大野木寛(「超時空要塞マクロス」)

音楽:萩田光男(OVA「ロードス島戦記」)

【CAST】

バーン……草尾 毅 シャダム……森 功至
ディードリット……冬馬由美 ナルディア……中村尚子
カシュー王……池田秀一 アズモ……塩沢兼人

CDブック 全4巻 発売決定!

【発売予定】

第1巻 平成7年1月20日

第2巻 平成7年2月21日

第3巻 平成7年3月23日

第4巻 平成7年4月20日

予価 各2,980円

出渕 裕描き下ろしジャケットイラスト

水野 良書き下ろし小説「炎の魔神～外伝」

(仮題)を含む20ページブックレット

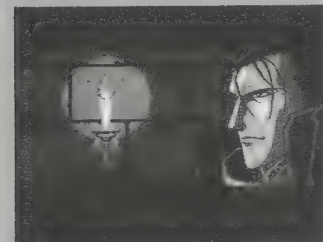
全巻購入特典:オリジナル・マスターズクリーン

やレコード店にて「CDシネマシリーズ」としても発売されます

お問い合わせ:ビクターエンタテインメント

AMPソフト制作部 電話03(3406)7334

若き騎士スパークとリーフたちの
新たなる「ロードス島」の物語



ひと足さきにゲームを体験!

PCエンジン対応

ロードス島戦記Ⅱ

体験CD-ROM付

公式公略ムック

「ロードス島戦記Ⅱ 体験」

絶賛発売中 定価2,680円

見やすいB5版サイズで
スミズミまで徹底攻略

PCエンジン対応

ロードス島戦記Ⅱ

公式公略ムック

「ロードス島戦記Ⅱ 制覇」

12月13日発売予定 予価980円

ロードスという名の島がある。
アレクラスト大陸の南に浮かぶ辺境の島だ。
ある者は、ロードスをこう呼ぶ。
「呪われた島」と……

原作・安田均、水野 良
(角川スニーカー文庫)

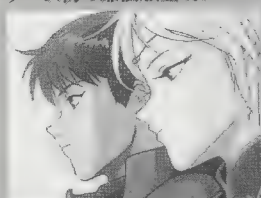
ロードス島戦記

シリーズ

ファンタジーの決定版!!

イラスト:箕輪 豊 © グループSNE

ゲーム初の廉価版登場!



攻略本付

PCエンジン対応

ロードス島戦記

廉価版ソフト付ムック

「ロードス島戦記 復活」

絶賛発売中 定価2,980円

ロードス島伝説

水野 良



あの感動が再び…
待望の書き下ろし
新シリーズ!

角川スニーカー文庫

ロードス島伝説

亡国の王子

水野 良

絶賛発売中 定価520円

出渕 裕描き下ろし

1995年版「ロードス島戦記」

カレンダー B4変形判

12月上旬発売予定 予価1,700円

価格はすべて税込です。

お近くの書店にてお買い求めください。

通信販売をご希望の方は角川ブックサービスまでお問い合わせください
角川ブックサービス 〒354 埼玉県入間郡三芳町藤久保557-2
電話 0492(59)1100

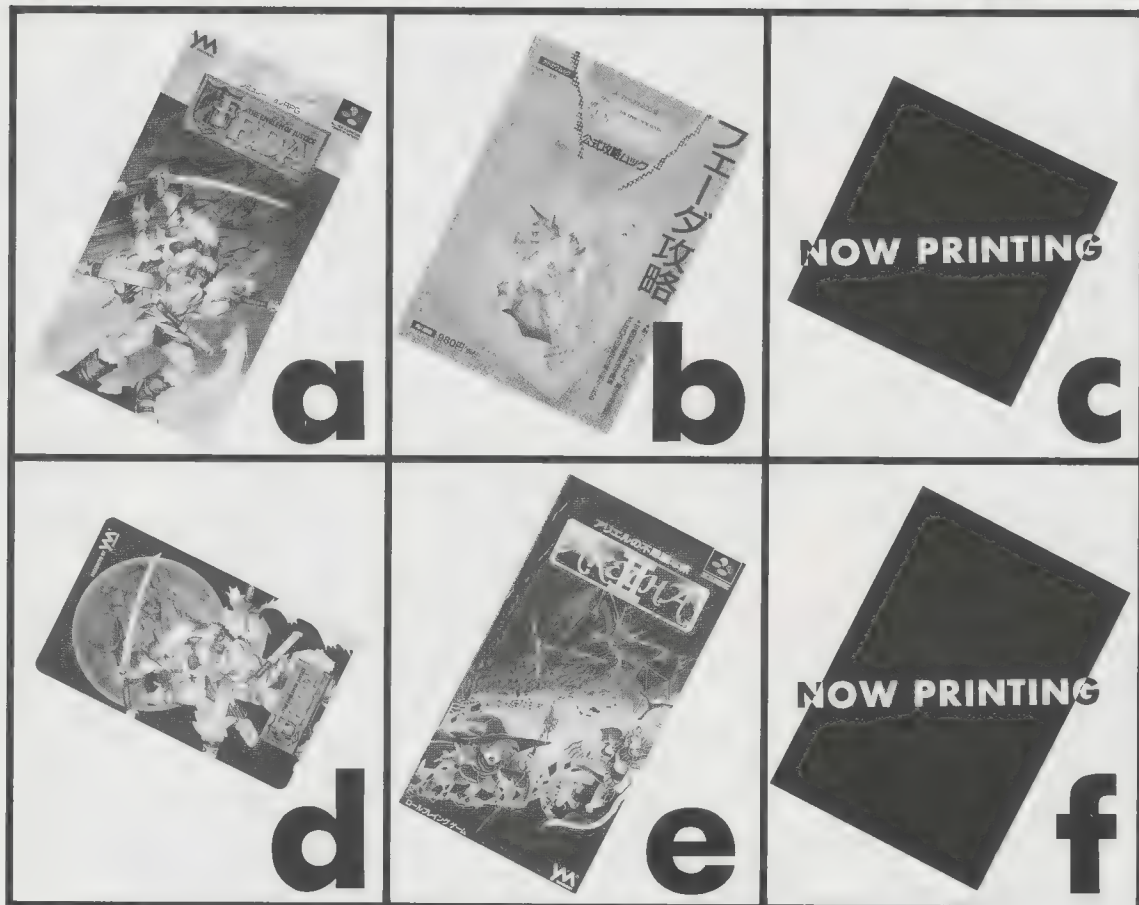


角川書店

Presents

FEDAからの贈り物、受け取ってください。

FEDA GOODS & etc...



- a. スーパーファミコンソフト「FEDA」…………… 3名
提供：やのまん
- b. 公式攻略ムック「FEDA攻略」…………… 5名
- c. 「FEDA-オリジナルミュージックファイル」(サウンドCD) …… 3名
提供：ソニーレコード
- d. 「FEDA」テレホンカード…………… 5名
提供：やのまん
- e. スーパーファミコンソフト「アレサ 2」…………… 3名
提供：やのまん
- f. コミック「FEDA正義の紋章」単行本 …… 3名

Questionnaire

抽選でオリジナルグッズをプレゼント!!

①この本を何でお知りになったのかを記入してください。

- ①コンプティーク
- ②コミックコンプ
- ③マルカツスーパーファミコン
- ④ゲームファンタジア
- ⑤ゲームウォーカー
- ⑥NeWtype
- ⑦コミックGENKI
- ⑧ビデオでーた
- ⑨ドラゴンマガジン
- ⑩その他のゲーム雑誌
- ⑪その他の雑誌
- ⑫チラシを見て
- ⑬書店で実物を見て
- ⑭その他（具体的に）

②この本の価格をどう思うか記入してください。

- ①非常に安い
- ②まあまあ安い
- ③ちょうどいい
- ④少し高い
- ⑤高すぎる

③現在、あなたの持っているゲーム機について記入してください。（複数回答可）

- ①スーパーファミコン
- ②ファミコン（ツインファミコン含む）
- ③PCエンジンCD-ROM2（DUO、DUO-Rを含む）
- ④メガドライブ
- ⑤メガCD（ワンダーメガ含む）
- ⑥ゲームボーイ
- ⑦ゲームギア
- ⑧3DO

④レーザーアクティブ

⑤その他の機種（具体的に）

④おもしろかった記事を下記の表の中から3つ選んで記入してください。

⑤つまらなかった記事を下記の表の中から3つ記入してください。

⑥STORY-CDの感想を記入してください。

- ①非常に良い ④あまり良くない
- ②まあまあ良い ⑤全然良くない
- ③ふつう

⑦FEDAのゲームソフトは買いましたか？

- ①買った
- ②買っていない

⑧あなたの年齢を記入してください。

（記入方法例：16歳の場合は、「10の位」と書かれた段の「1」の部分のマークシートを塗りつぶし、次に「1の位」の段の「8」の部分の塗りつぶしてください）

⑨あなたの性別を記入してください。

（男性は「1」、女性は「2」をマークしてください）


FEDAシークレットファイル with STORY-CD記事一覧

- ①キャラクター紹介
- ②シークレットファイル
- ③ドラマ解説
- ④ゲームスタッフに聞く
- ⑤オリジナルコミック
- ⑥玉木美孝インタビュー
- ⑦FEDAの音楽世界
- ⑧グラフィックイメージ
- ⑨バトルアニメーション
- ⑩ゲームイベント
- ⑪マップデザイン
- ⑫プロダクションノート

アンケートハガキの記入方法

アンケートハガキ裏面のマークシート欄をご覧ください。このページのアンケート項目をよく読み、答えに該当する番号の枠内を、HBなどの濃い鉛筆でキレイに塗りつぶしてください。記入漏れのないように、確認してください。マークシート部分は機械で読み取りますので、折り曲げたり、汚したりしないようにご注意ください。

アンケートの正しい記入方法
アンケートハガキ裏面のマークシートは、枠の中を濃い鉛筆（HB等）や黒いフェルトペンでキレイに塗りつぶしてください。

○良い例 

×悪い例 

応募方法

今回は「FEDAシークレットファイル with STORY-CD」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

以上のアンケート全部にお答えいただいた方の中から、抽選で計22名の方に、46ページの商品をプレゼントさせていただきます。アンケートの項目にお答えのうえ、ア

ンケートハガキの表にあるプレゼント欄に、欲しい商品のアルファベットをひとつ記入し、50円切手を貼って送りください。

なお、締め切りは'95年1月末日消印有効、発表は商品の発送をもってお知らせさせていただきますので、御了承ください。

BOOK UNIT

HIDEMARU MINAMI : Editor in Chief

TWENTY-SIX YOKOHAMA : Editor

REAL SUZUKI : Editor

TAKAHIRO SUZUKI : Editor

HIROSHI OHHASHI : Art Director

Illustration UNIT

YOSHITAKA TAMAKI : Cover Illustration & etc...

SOUHEI OHSHIBA : Illustrations

HIDEMARU, TWENTY-SIX, REAL, TAKAHIRO appears by the courtesy of MUSE-STAFF
HIROSHI OHHASHI appears by the courtesy of Have a Nice Day !

CD UNIT

Based On a Premise by YOSHITAKA TAMAKI
and MUSE-STAFF

Story by MASATO KITASAKA

Direct a Play by MASATO KITASAKA

Music Composed by HIDEHIKO ENOMOTO

Mixed by YASUO TACHIBANA
(TAVAC)

Sound Effects by YASUYUKI KONNO
(SUWARA PRODUCTION)

Recorded at TAVAC STUDIO

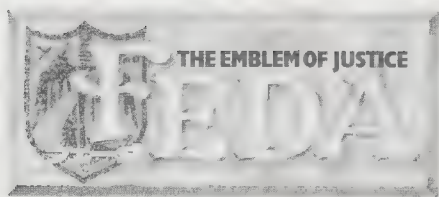
recorded from november. 1994

Executive Producer : YASUKI SHINO (KADOKAWA SHOTEN)

Produced by : HIDEHIKO ENOMOTO & MUSE-STUFF

Special Thanks to : YANOMAN, MAX ENTERTAINMENT, CLIMAX,
AONI PRODUCTION

©1994 YANOMAN/MAX ENTERTAINMENT



カドカワムック
スーパーファミコン版
「FEDA」シークレットファイル
with STORY-CD
『FEDAの世界』

～DISIMFORMATION OF FEDA～

1995年1月7日 初版第1刷発行
(検印廃止)

発行人／角川歴彦

編集人／篠 泰樹

発行所／角川書店

〒102 東京都千代田区富上見2-13-3
03-3817-8529 (営業部)

印刷所／大日本印刷

©Kadokawasyoten 1994

Printed in Japan

カドカワムック

造本には、十分注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたら、お取り替えいたします。本書の一部または全部を無断で複写(コピー)することは法律で認められた場合を除き、著作権および出版社の権利の侵害になります。あらかじめ小社まで許諾を求めてください。

*スーパーファミコンは任天堂の商標です。

CREATE FILE

GRAPHIC IMAGE

玉木美孝が描くイメージアート

監督・玉木美孝のもうひとつの顔。それは言わずと知れた
キャラ・デザインというポジション。キャラ・メイキング
はもちろん、イメージイラストも独自性を持って描かれる。
ここでは玉木氏のFEDA最新イメージ画を初公開する。



● Executor

(エグゼキューター)

ストーリーのカギを
握る終焉の四賢者の四
本の剣のうちのひとつ
である。ゲーム本編で
は、その脅威的なパワ
ーの片鱗を垣間みるこ
とができる。

ゲームの開発上、イ
メージ・ラフは存在し
たが本格的に描きおこ
されたのは、これが最
初である。重要アイテ
ムだけに、続編次第で
は、更にクローズアップ
されるであろう。

BATTLE ANIMATION

FEDAの20メガの容量の約40%を占めるバトルアニメーション。絵コンテ作業から始まり、グラフィックススタッフによるアニメーション制作まで、その作業行程は計り知れない労力と時間がかかっている。ここでは、その作業行程の一部をイントロデュースしよう。

ソード インパルス コンテシート

FRAME	アニメーション	コンテシート	No.
1	ソード	DETA	
2	ソード	DETA	
3	ソード	DETA	
4	ソード	DETA	
5	ソード	DETA	
6	ソード	DETA	
7	ソード	DETA	
8	ソード	DETA	
9	ソード	DETA	
10	ソード	DETA	
11	ソード	DETA	
12	ソード	DETA	
13	ソード	DETA	
14	ソード	DETA	
15	ソード	DETA	
16	ソード	DETA	
17	ソード	DETA	
18	ソード	DETA	
19	ソード	DETA	
20	ソード	DETA	
21	ソード	DETA	
22	ソード	DETA	
23	ソード	DETA	
24	ソード	DETA	
25	ソード	DETA	
26	ソード	DETA	
27	ソード	DETA	
28	ソード	DETA	
29	ソード	DETA	
30	ソード	DETA	
31	ソード	DETA	
32	ソード	DETA	
33	ソード	DETA	
34	ソード	DETA	
35	ソード	DETA	
36	ソード	DETA	
37	ソード	DETA	
38	ソード	DETA	
39	ソード	DETA	
40	ソード	DETA	
41	ソード	DETA	
42	ソード	DETA	
43	ソード	DETA	
44	ソード	DETA	
45	ソード	DETA	
46	ソード	DETA	
47	ソード	DETA	
48	ソード	DETA	
49	ソード	DETA	
50	ソード	DETA	
51	ソード	DETA	
52	ソード	DETA	
53	ソード	DETA	
54	ソード	DETA	
55	ソード	DETA	
56	ソード	DETA	
57	ソード	DETA	
58	ソード	DETA	
59	ソード	DETA	
60	ソード	DETA	
61	ソード	DETA	
62	ソード	DETA	
63	ソード	DETA	
64	ソード	DETA	
65	ソード	DETA	
66	ソード	DETA	
67	ソード	DETA	
68	ソード	DETA	
69	ソード	DETA	
70	ソード	DETA	
71	ソード	DETA	
72	ソード	DETA	
73	ソード	DETA	
74	ソード	DETA	
75	ソード	DETA	
76	ソード	DETA	
77	ソード	DETA	
78	ソード	DETA	
79	ソード	DETA	
80	ソード	DETA	
81	ソード	DETA	
82	ソード	DETA	
83	ソード	DETA	
84	ソード	DETA	
85	ソード	DETA	
86	ソード	DETA	
87	ソード	DETA	
88	ソード	DETA	
89	ソード	DETA	
90	ソード	DETA	
91	ソード	DETA	
92	ソード	DETA	
93	ソード	DETA	
94	ソード	DETA	
95	ソード	DETA	
96	ソード	DETA	
97	ソード	DETA	
98	ソード	DETA	
99	ソード	DETA	
100	ソード	DETA	

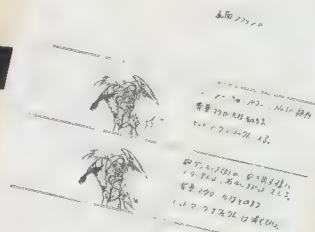
FRAME	アニメーション	コンテシート	No.
1	ソード	DETA	
2	ソード	DETA	
3	ソード	DETA	
4	ソード	DETA	
5	ソード	DETA	
6	ソード	DETA	
7	ソード	DETA	
8	ソード	DETA	
9	ソード	DETA	
10	ソード	DETA	
11	ソード	DETA	
12	ソード	DETA	
13	ソード	DETA	
14	ソード	DETA	
15	ソード	DETA	
16	ソード	DETA	
17	ソード	DETA	
18	ソード	DETA	
19	ソード	DETA	
20	ソード	DETA	
21	ソード	DETA	
22	ソード	DETA	
23	ソード	DETA	
24	ソード	DETA	
25	ソード	DETA	
26	ソード	DETA	
27	ソード	DETA	
28	ソード	DETA	
29	ソード	DETA	
30	ソード	DETA	
31	ソード	DETA	
32	ソード	DETA	
33	ソード	DETA	
34	ソード	DETA	
35	ソード	DETA	
36	ソード	DETA	
37	ソード	DETA	
38	ソード	DETA	
39	ソード	DETA	
40	ソード	DETA	
41	ソード	DETA	
42	ソード	DETA	
43	ソード	DETA	
44	ソード	DETA	
45	ソード	DETA	
46	ソード	DETA	
47	ソード	DETA	
48	ソード	DETA	
49	ソード	DETA	
50	ソード	DETA	
51	ソード	DETA	
52	ソード	DETA	
53	ソード	DETA	
54	ソード	DETA	
55	ソード	DETA	
56	ソード	DETA	
57	ソード	DETA	
58	ソード	DETA	
59	ソード	DETA	
60	ソード	DETA	
61	ソード	DETA	
62	ソード	DETA	
63	ソード	DETA	
64	ソード	DETA	
65	ソード	DETA	
66	ソード	DETA	
67	ソード	DETA	
68	ソード	DETA	
69	ソード	DETA	
70	ソード	DETA	
71	ソード	DETA	
72	ソード	DETA	
73	ソード	DETA	
74	ソード	DETA	
75	ソード	DETA	
76	ソード	DETA	
77	ソード	DETA	
78	ソード	DETA	
79	ソード	DETA	
80	ソード	DETA	
81	ソード	DETA	
82	ソード	DETA	
83	ソード	DETA	
84	ソード	DETA	
85	ソード	DETA	
86	ソード	DETA	
87	ソード	DETA	
88	ソード	DETA	
89	ソード	DETA	
90	ソード	DETA	
91	ソード	DETA	
92	ソード	DETA	
93	ソード	DETA	
94	ソード	DETA	
95	ソード	DETA	
96	ソード	DETA	
97	ソード	DETA	
98	ソード	DETA	
99	ソード	DETA	
100	ソード	DETA	



キャラクターデザイン担当の玉木氏自ら描き起こした絵コンテを元に、迫力の必殺技シーンがグラフィッカーの手によって完成を見る。

トルーパー系必殺技 フォアスラスト コンテシート

FRAME	アニメーション	コンテシート	No.
1	トルーパー	DETA	
2	トルーパー	DETA	
3	トルーパー	DETA	
4	トルーパー	DETA	
5	トルーパー	DETA	
6	トルーパー	DETA	
7	トルーパー	DETA	
8	トルーパー	DETA	
9	トルーパー	DETA	
10	トルーパー	DETA	
11	トルーパー	DETA	
12	トルーパー	DETA	
13	トルーパー	DETA	
14	トルーパー	DETA	
15	トルーパー	DETA	
16	トルーパー	DETA	
17	トルーパー	DETA	
18	トルーパー	DETA	
19	トルーパー	DETA	
20	トルーパー	DETA	
21	トルーパー	DETA	
22	トルーパー	DETA	
23	トルーパー	DETA	
24	トルーパー	DETA	
25	トルーパー	DETA	
26	トルーパー	DETA	
27	トルーパー	DETA	
28	トルーパー	DETA	
29	トルーパー	DETA	
30	トルーパー	DETA	
31	トルーパー	DETA	
32	トルーパー	DETA	
33	トルーパー	DETA	
34	トルーパー	DETA	
35	トルーパー	DETA	
36	トルーパー	DETA	
37	トルーパー	DETA	
38	トルーパー	DETA	
39	トルーパー	DETA	
40	トルーパー	DETA	
41	トルーパー	DETA	
42	トルーパー	DETA	
43	トルーパー	DETA	
44	トルーパー	DETA	
45	トルーパー	DETA	
46	トルーパー	DETA	
47	トルーパー	DETA	
48	トルーパー	DETA	
49	トルーパー	DETA	
50	トルーパー	DETA	
51	トルーパー	DETA	
52	トルーパー	DETA	
53	トルーパー	DETA	
54	トルーパー	DETA	
55	トルーパー	DETA	
56	トルーパー	DETA	
57	トルーパー	DETA	
58	トルーパー	DETA	
59	トルーパー	DETA	
60	トルーパー	DETA	
61	トルーパー	DETA	
62	トルーパー	DETA	
63	トルーパー	DETA	
64	トルーパー	DETA	
65	トルーパー	DETA	
66	トルーパー	DETA	
67	トルーパー	DETA	
68	トルーパー	DETA	
69	トルーパー	DETA	
70	トルーパー	DETA	
71	トルーパー	DETA	
72	トルーパー	DETA	
73	トルーパー	DETA	
74	トルーパー	DETA	
75	トルーパー	DETA	
76	トルーパー	DETA	
77	トルーパー	DETA	
78	トルーパー	DETA	
79	トルーパー	DETA	
80	トルーパー	DETA	
81	トルーパー	DETA	
82	トルーパー	DETA	
83	トルーパー	DETA	
84	トルーパー	DETA	
85	トルーパー	DETA	
86	トルーパー	DETA	
87	トルーパー	DETA	
88	トルーパー	DETA	
89	トルーパー	DETA	
90	トルーパー	DETA	
91	トルーパー	DETA	
92	トルーパー	DETA	
93	トルーパー	DETA	
94	トルーパー	DETA	
95	トルーパー	DETA	
96	トルーパー	DETA	
97	トルーパー	DETA	
98	トルーパー	DETA	
99	トルーパー	DETA	
100	トルーパー	DETA	



FEDAのリアルな戦闘シーンを再現するために、1コマずつ丁寧にグラフィックをアニメーションさせる。そのため容量も喰うワケだ。

VOICE

Producer

KENJI ORIMO

アニメがよく動くのは当たり前。でも、SFCではなかなか実現しにくいのです。ROMゲームの限界の動きを目指しました。

キミはこのバトルアニメーションを
見たことがあるか!?



戦闘アニメシアター

戦闘アニメのパターンは、全ての戦闘状況を表現しているため、1度プレイしただけでは見ることのできないシーンが数限りなく存在してしまう。ここでは、なかなか見ることができない戦闘シーンをセレクトし、公開してみよう。

コバルト通常攻撃



コバルト戦では、ほとんど魔法攻撃しか仕掛けてこないため、通常攻撃は減多に見ることができない。

コロッサス通常攻撃



コロッサスは主にパルサーカノンを使うために、通常攻撃はエンディングで初めて見た人も多いハズ。

フレイア通常攻撃



フレイアは、機械化した腕で攻撃する。しかし、実際は魔法を多用するため、ほとんど見る事ができず。

タスク通常攻撃



ゲーム上ではブライアンと一騎打ちをするため、必殺技以外のパターンは、まず見る事ができない。

御妙師通常攻撃



ザコキャラの中でも魔法攻撃を仕掛けてくるため、まず見る事ができない御妙師の通常攻撃。



GAME

ゲームイベントを忠実に再現する

EVENT

物語上、重要な意味を持ってくるシーンなどに発生するイベント。数千枚に及ぶイベントシートの中から、2つの代表的なイベントを分析してみよう。

TITLE: エグゼキューター

[illegible]

バント No: 106 ②		MAP NO: ASL-2	TITLE:
モード:		MEMO:	
画面	状況	メッセージ	
	・プレイヤーたちのメレージ (画面は剣の位置の時) 「メレージ」④➡ 画面のゆれはさらに 大きくなり、さらにそれに 剣の光も大きくなる	④ アインは ほんたうに あはれ!! アイン! 危うい!! ここから脱出しよう!! アイン! あはれは... もうおどろけ!! 「エグゼ」キャラクターの力 で、アインの力を助けて!!	
	・画面のゆれがさらに プレイヤーたちのところ スクロールする 「メレージ」⑤➡ どうやらもうほとんど 画面はボウアアウト	⑤ プレイアウダ!! アイン! か、かたがた、かたがた!! コリート、あはれ!! 手ははて!! アイン! 外に出してあげよう!!	
	↓ 神殿入り口の MAPに (ASL)		
	↓ (神殿はあと少し はかばか!!)	この他にも	
※ 剣のエフェクトについては何案か 出ておきます。(2011年8月11日)			

エリア5のジード神殿で展開される、エグゼキューター復活の儀式のシーンのイベントシートである。



ジード神殿の戦闘を終え、
神殿地下に遊撃部隊が登場
する。



ブライアンの問いかけに対
するタスクのメッセージ。
エグゼキューターは宙に浮
いている。



画面がエグゼキューターを
中心にして縦にスクロール
する。



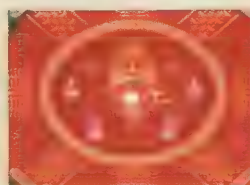
ブライアンとタスクの会話
の続く中、エグゼキュータ
ーが回転しながらタスクの
手中に収まる。



画面の揺れが大きくなり、
エグゼキューターのエネル
ギーが爆発寸前の状態にな
る。



画面がフラッシュし、エグ
ゼキューター爆発。神殿の入
口のマップにワープする。



Producer

KENJI ORIMO

イベントは、とにかくたくさん入っているのがゲームの面白
さを決定する要素だと思います。「FEDA」のイベントは約230
あって、これは、僕がいままで関わってきたゲームでは最高
値です。できれば、全イベントを見て欲しい。

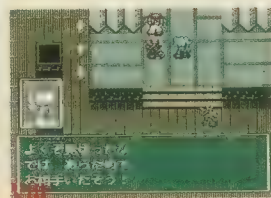
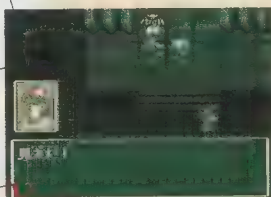
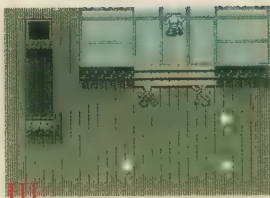
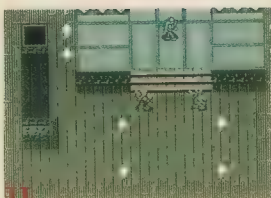
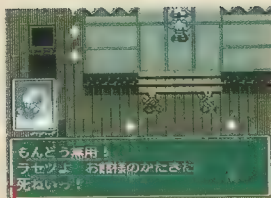
TITLE：ラセツのまやかし

エリア9の示現城に於いて、遊撃部隊が四提督の一人ラセツと激突する。ラセツの最期の言葉は敵ながら胸を打つ。このシーンのイベントシートを誌上初公開しよう。

イベントシート：NO	MAP_NO	TITLE
169	A9J2X	ラセツのまやかし
モード： 戦	MAP_NO	TITLE
モード： 戦	MAP_NO	TITLE
画面	状況	メッセージ
①	このマップに入るとしほの1のイベント。左配置で	① トビカゲ「このまやかしは、うぬが敵のために、ぬが敵の命を助けたのか？」
②	①のイベント。左配置で	② トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
③	②のイベント。左配置で	③ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
④	③のイベント。左配置で	④ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
⑤	④のイベント。左配置で	⑤ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
⑥	⑤のイベント。左配置で	⑥ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
⑦	⑥のイベント。左配置で	⑦ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
⑧	⑦のイベント。左配置で	⑧ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
⑨	⑧のイベント。左配置で	⑨ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
⑩	⑨のイベント。左配置で	⑩ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」

イベントシート：NO	MAP_NO	TITLE
170	A9J2X	ラセツのまやかし
モード： 戦	MAP_NO	TITLE
モード： 戦	MAP_NO	TITLE
画面	状況	メッセージ
①	①のイベント。左配置で	① トビカゲ「このまやかしは、うぬが敵のために、ぬが敵の命を助けたのか？」
②	②のイベント。左配置で	② トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
③	③のイベント。左配置で	③ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
④	④のイベント。左配置で	④ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
⑤	⑤のイベント。左配置で	⑤ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
⑥	⑥のイベント。左配置で	⑥ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
⑦	⑦のイベント。左配置で	⑦ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
⑧	⑧のイベント。左配置で	⑧ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
⑨	⑨のイベント。左配置で	⑨ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」
⑩	⑩のイベント。左配置で	⑩ トビカゲ「お主やお主の敵には、ぬがの敵の命は、見るか？」





- I.
ブライアン達がマップに入ると、トビカゲがひな段に駆け上がる。
- II.
ラセツが術を使い、画面上から姿を消す。トビカゲは周囲を見回す。
- III.
ろうソクの灯が1本づつ消えていき、画面全体が暗くなっていく。
- IV.
ラセツが半透明になって、ひな段上を左右に移動している。
- V.
ブライアンが前方に駆け上がり、ラセツに斬りかかる。
- VI.
ブライアンとラセツの戦闘シーンに切り替わり、先にブライアンが攻撃。
- VII.
ラセツがブライアンの攻撃をかわす。
- VIII.
再び通常画面に切り替わり、ラセツのメッセージが流れる。

V O I C E

Producer

KENJI ORIMO

トビカゲは一途なヤツとして設定され、深い「大人の事情」はあまり気にしていないようです。僕は、ラセツとトビカゲの関係が、まるで「忠臣蔵」を見ているかのような、理屈では割り切れない複雑さを感じさせるこのイベントがとても気に入ってます。

MAP DESIGN

ラフと完成画を比較

町や村の建造物、戦闘シーンのマップができるまでにはイメージボードを描き上げなければならない。イメージボードの中には、ストーリー、戦略、イベントなどの数限りない情報が潜んでいる。ここでは、イメージボードと完成画面を比較してみよう。

AREA1：バーゼル村

◀ ラフ

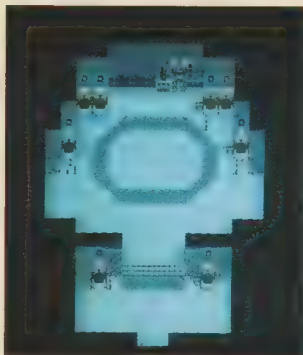
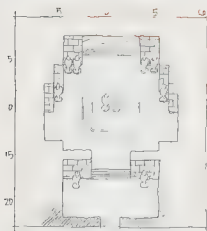


▲完成画面

ロウとカオスによって、異なった戦闘が発生するバーゼル村のマップ。橋の位置が戦略上のポイントとなる。またいちばん右の家もトムとのイベントにおいて重要。また、完成画面にはない洞窟の入口のような物が、右上に描かれているのも興味深い。

AREA2：生体研究所

◀ラブ

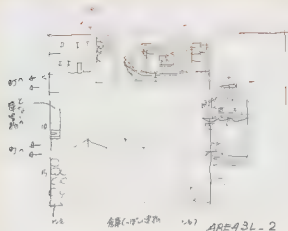


▲完成画面

かつての上官アルノスとの対決シーンに使用されたマップ。ほぼ忠実に再現されているが、イメージボードの書き込みにも記してある外部の景色は、スイッチで開閉するように変更されたようである。

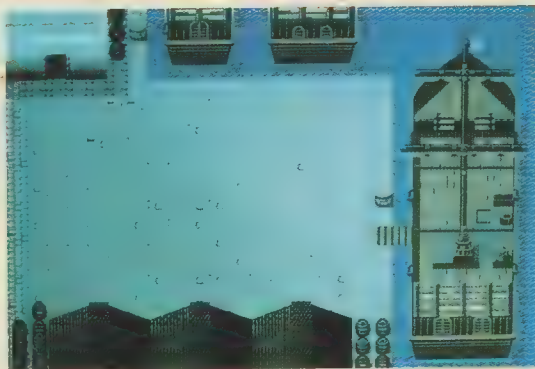
AREA3：港町ヤニック

◀ラフ



・船のデザインをノックアウトして、艦隊をばらばらに配置する
・港のトンネル

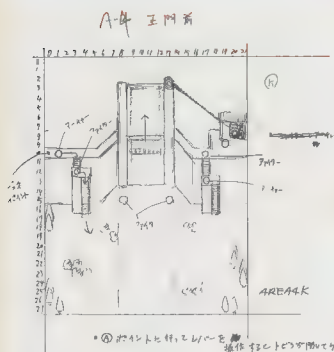
戦場から敵が襲ってくるマップ。
上の船のデザインが変更が加えられた。左上の扉は、イメージボードでは「入れる」と記してあるが、実際はトルマンとジェダが登場するだけにとどまり、入ることはできなくなっている。



▲完成画面

AREA4：要塞東門

◀ラフ



・時間経過で、地形が変化していき、



▲完成画面

門のスイッチを押すことが目的の地点到達マップ。イメージボードには敵キャラの位置も書き込んである。また、「時間が経つと……」という戦闘シーンでのイベントが実際はカットされたというコトもうかがえる。

V O I C E

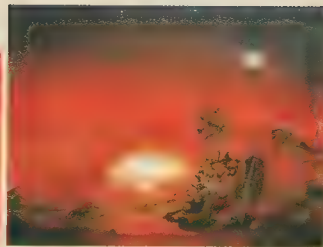
Producer

KENJI ORIMO

マップも全部で300枚以上描きました。そのうち戦闘が発生するマップは120枚前後。ロウ・カオスやユニットによって戦闘のニュアンスが変わるので、大変でした。

プロダクションノート

PRODUCTION NOTES



FEDAには泣く泣くボツになったキャラクターや、戦闘画面が数多く存在する。玉木氏の描いたそれらのイラスト等をプロダクションノートと併せて特別公開しよう。

Exclusion Characters



◀フライデイ

ミドルブラックアイ
あのキャラクターの改訂版。だが、余りにも似すぎていたためボツキャラとなる。カオスの隠しキャラになるはずであった。



◀ゴルゴダ

ジェノサイドになると主人公2人だけの部隊になってしまうという設定時の救済キャラ。無敵で、敵を一撃で倒す程の力を持っていた。

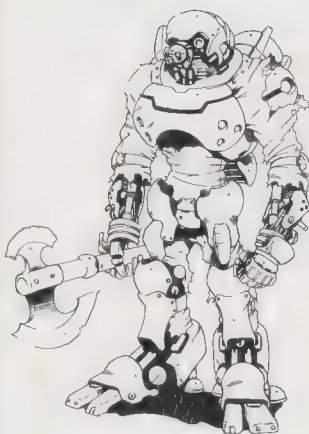


▲ボルボー

ロウキャラクター。重戦車級の攻撃力を持つ。ゲーム本編にもボルボーザ山頂でのイベントで登場するが、バランスの都合でボツになる。

▶ベルセルク

ゴルゴダと同じ理由で、ボツになったカオスキャラクター。ボルボーと同じく重戦車級の攻撃力、移動力を誇るはずであった。



Excilusion Enemy



デザインは仕上がっていたが、容量の都合でボツになってしまった敵キャラクターたち。ちなみに、帝国総帥の姿がこの中にあるかも……。

Another Sketch



玉木氏が描き出したイメージスケッチの数々。ゲームオーバー時に登場する念話球や、町の人々の衣装、バド村にいた犬等がスケッチされた。

開発室は大混乱！

FEDAの開発室は当然多数のコンピュータが部屋中に林立!! している。そこで切実な問題が電源の確保。予想を上回るアンペア数を設定していたが、FEDAのゲーム内容量の多さから次々に開発機材が増やされていった……。結果、デンキが足りない! コピーを取った途端にプレーカーが落ちる有り様に……

そして、開発スタッフの絶叫が……。このピンチをあの酷暑の中冷房をOFFにして乗り切ったスタッフに敬礼!

FEDAのCF

FEDAのTV-CFをご覧になった? 実写でリアルなブライアンやアインが密林に行く、アレ。あれはタイでロケが敢行されたモン。割とロングの映像で確認しにくかったであろうが、かなり精巧に作られた着ぐるみを使用している。アインやダンの頭、ブライアンの装備など本格的なものであった。撮影終了後、その着ぐるみを手にしたスタッフ一同がかぶって遊んだとか、遊ばなかったとか……。ちなみに、CFの予算は1億円かかるとか、1かからなかったとか……

人名あれこれ

キャラの数が、これだけ多いとネーミングも一苦労。それでもひとりひとりが玉木氏の子供だ。玉木氏は子供に思い入れのある命名をして上げたいと頭を悩ます……。その中で、意味を含ませたネーミングも生まれる。気が付いたであろうが、エルフやアルシディア系のキャラのファミリーネームには、自然にちなんだ名前が入っているなど……。このように生息地やキャラの性格が名前で表されているというわけ。改めてキャラの名前を見ていただきたい。

Game、ゲーム

スタッフの間で流行ったゲームのお話。開発室ではSFC、MD、PC、などゲームなら研究材料として何でもござれ。匡体までもが動員される。ハタからでは遊んでいるようにも見えるが、これはこれ、他のソフトを知る事も大切な。しかし、それはそれ、ときには熱を帯びてしまう事もある。ストIIはもちろんV・V、やNEO・GEOゲー、DOS-Vゲームまで、古今東西、シューティングからRPGまで様々なものが研究材料? となっていたかどうかは定かでない。

UNRELEASED BATTLE ANIMATION

FEDAの迫力の戦闘シーンには、まだまだ未公開の戦闘アニメが存在した！ここでは容量の都合で惜しまれながら消えていった、敵、味方の必殺技戦闘アニメを特別公開しよう。これらはラフのみでなく、実際ゲームモニター上で動いていただけに、惜しい限り。ジニーにも必殺技があったなんて……。

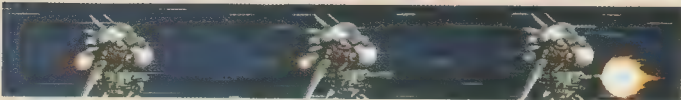
●ジニー：ピアシングランス



●デミ・ヒューマン：ボーンニードル



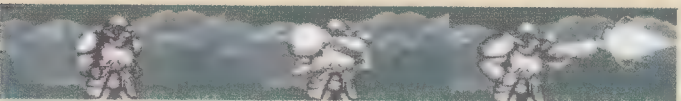
●ヴァウアー：チェーンガン



●ラメド：ナパームガン



●オープニングデモ



戦闘AI誕生

FEDAのプログラムの中でも比較的早くあがっていたのが、戦闘AI。メインプログラマーの山本氏自信の作だ。テーマは「意地悪」。敵は重要キャラを追尾するようにできているし、地形の重要度に合わせて自由に行動する強者に仕上がっている。この山本氏の開発の友は、妻のジュースだ。夜の8時も過ぎると、お友だちが訪ねてくるのだ。彼がこなかったら戦闘AIどころか、FEDAは完成の日を迎えなかったはず。だからといって、敵キャラが酔っている訳ではない。

マミリーナ

AREA 8で、ブライアンが入院している病院のナースにはモデルがいた！彼女の名前はマミリーナ、献身的にブライアンを看病している。既にピンときた人は、「やのまん」お墨付きのFEDAファン。やのまんが提供しているラジオ番組「mamiのRADIからコミュニケーション」のパーソナリティーで、マルチタレントの小森まなみちゃんなのだ。本当は顔マドウインドウにグラフィックも出る予定もあったとか……。

恐怖のSHOW

ゲームの開発中の通過点に「おもちゃショー」等への出品がある。この時期には、ゲームの開発ルームには近づかない方がよいというのがゲーム業界の怪談として噂されている。ひとたび開発ルームに入った途端に異臭がたちこめ、さらにはマクロ状態と化した物体がゴロゴロと床を這いずり回っているという。FEDAの開発元のマックス・エンターテインメントも例外ではなく、所在地の新宿御苑近辺はファントムゾーンの悲劇が実現し、住民を恐怖に陥れたという……。

FEDA 2

コバルトを倒した遊撃部隊だが、ミルドラス=ガルス全土には、まだ真の平和はおとずれていない……

そこでFEDAは終わっている。さて、全体のストーリーは完結していないように見えるが果たして続編はあるのか？ ブライアンとロイスは？ アインは？ そして終焉の四賢者は？ そして、ついに本土での激突が始まり、再び暗黒の時代がおとずれるのか？ と勝手にあおってしまったが、FEDA 2にまた会えることを期待したいところだ。

FEDA STORY-CD オリジナルCDレーベル

FEDA STORY-CD



空の彼方、夢果てる場所

角川書店

FEDA STORY-CD 空の彼方、夢果てる場所



C A S T

ブライアン・ステルバート…林 延年
アイン・マクドガル……郷里大輔
ドーラ・システール……三田ゆう子
ルーシア・フランモア……鶴ひろみ
タスク・プレストレート……緑川 光
ルーク・ヘッグマイヤー……屋良有作
コバルト・アクセレイセス…銀河万丈

フェーダストーリーCD 空の彼方、夢果てる場所

角川書店



FEDA STORY-CD

空の彼方、夢見てる場所

-ZOLA X071
4.17.27.4

お願い ● 付録のCDは保護のため、空いているCD
用ブラケースに入れて保存してください。
汚れや傷にもご注意ください。

オリジナルレーベルの作り方

- ①ハサミなどで、ていねいにページから切り取ります。
- ②空いているCDブラケースの台座部分をはずし、左右両はじを折ってレーベルをはめ込みます。
- ③CDブラケースのふたにジャケットを差し込んで完成です。

ゲーセン王

ゲーセン王特製オリジナルゲームミュージックCD付き



定価1480円

ゲームファンタジア

CD付き（林延年のバーチャルラジオ）



定価1980円



FEDAの世界
DISIMFORMATION OF FEDA

定価2,800円(本体2,080円)





●スーパーファミコン版●

FEDA SECRET FILE WITH STORY-CO

FEDAの世界

DISIMFORMATION OF FEDA





カドカワムック
スーパーファミコン版「FEDA」シークレットファイル
withストーリーCD

FEDAの世界

—DISINFORMATION OF FEDA—

FEDA CD-STORY
「空の彼方、夢乗てる場所」

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO
STEREO
MADE IN JAPAN



KCB-0003

©1994 KADOKAWA SHOTEN

©1994 YANOMAN/MAX ENTERTAINMENT



郵便はがき

おそれいますが
50円切手を
はってください

1 1 3 - □ □

東京都文京区本郷5-24-5
角川書店 ソフト事業部

「FEEDAの世界」係

《キリトリ線》

フリガナ			職業（学校名）
お名前			
ご住所	都道府県	市区郡	
□□□□	TEL () -		
過去1年間に プレイしてみ て面白かった ゲームソフト を書いてね		買いたいと思 うゲームソフト のタイトル を書いてね	
ご希望のプレゼントをひとつお書きください			

●HBなどの鉛筆で枠内をきれいに塗りつぶしてください。

1 この本を何でお知りになりましたか？

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10

☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14

2 この本の価格をどう思いますか？

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

3 持っているゲーム機は？（複数回答可）

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10

4 おもしろかった記事は？（3つ選んでください）

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

5 つまらなかった記事は？（3つ選んでください）

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

6 STORY-CDの感想は？

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

7 FEDAのゲームソフトは買いましたか？

☐ 1 ☐ 2

8 年齢

十の位 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 0

一の位 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 0

9 性別

☐ 1 ☐ 2

●ご意見、ご感想をお書きください。